STEAMES TELJES JÁTÉK » **THEATRE OF WAR 2: KURSK 1943**

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

PC GURU

MAGYAROR… ABB JÁTÉKMAGAZINJA

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

6 OLDALAS TESZT

RESIDENT EVIL 7

Azt hitted, ismered a gonoszt. Tévedtél.

4 OLDALAS ELŐZETES

MASS EFFECT: ANDROMEDA

Minden, amit tudni akarsz a tavasz nagy durranásáról.

INJUSTICE™ 2

ÚJRA ÖSSZECSAPNAK A FÖLD VÉDELMEZŐI – ELŐZETES 6 TELJES OLDALON

2 OLDALAS EARLY ACCESS

ASTRONEER

Csillagok között, egy kicsit másképp.

6 OLDALAS ELŐZETES

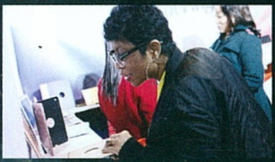
WARHAMMER 40,000: INQUISITOR - MARTYR

Meglátogattuk a fejlesztőket, exkluzív előzetes és interjú!

2 OLDALAS EARLY ACCESS

HEAVY GEAR ASSAULT

Óriási robotok, harc és sci-fi - mi kell még?



CES 2017: LAS VEGASBAN MUTATTÁK BE A JÖVŐT

Összefoglaljuk, mi minden várható a 2017-es évben tech-fronton.

DIRT 4

Érkezik a virtuális sárdagonya legújabb része. Minden, amit tudunk!

RESIDENT EVIL TÖRTÉNELEM

21 éve van velünk a Resident Evil, ideje megnézni, hogy nőtt ekkorára.

WARHAMMER 40,000: SANCTUS REACH

W40-játék, amit egyenesen a terepasztalról portoltak? Teszt 4 oldalon.

PC GURU 2017. 02.

9 771217 638003 17002

1995 Ft - 6,99 EUR

SHOP.PCGURU.HU

PC GURU WEBSHOP

Ajánlatunk 2017.02.01-től a készlet erejéig, illetve visszavonásig érvényes. Az itt szereplő árak 27%-os áfát tartalmaznak. A feltüntetett árak jelentős árfolyamingadozás esetében változhatnak, ezért az árváltozás jogát fenntartjuk. Az ebből eredő károkért a Skorpió Print Kft. felelősséget nem vállal. A hirdetésben ábrázolt dobozképek illusztrációk, a kiküldött termékek borítója ezektől eltérhet. Vásárlási információk (http://shop.pcguru.hu/vasarlasi _ informaciok), Általános szerződési feltételek (http://shop.pcguru.hu/aszf) és Garanciális feltételek (http://shop.pcguru.hu/garancia) a webshopon olvashatók.

MENTSD MEG A GALAXIST!

PS4
18.990 Ft

XONE
18.990 Ft

PC
14.990 Ft

ÉRKEZIK AZ EMBERISÉG LEGNAGYOBB KALANDJA, NE MARADJ LE RÓLA TE SEM! KERESD A MASS EFFECT: ANDROMEDÁT A PC GURU WEBSHOPBAN!

A MASS EFFECT: ANDROMEDA MÁRCIUS 23-ÁN JELENIK MEG.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztők
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2017/02-es számához steames Theatre of War 2: Kursk 1943 PC-s játékot csomagoltunk. A tartalomjegyzéknél található kód azonban nem Steam-kulcs, azt a weboldalunkon kell beváltani. Részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.

2017. FEBRUÁR

FŐZNI TANULNAK A GURUK – NA MEG ENNI

Nem igazán tudtam, mit vettem a nyakamba, amikor tavaly decemberben elvállaltam, hogy ideiglenesen vezényelem a kiadó saját gasztromagazinja, a Príma konyha elkészítését – nem, nem tudok főzni, sosem tudtam, valószínűleg már meg sem tanulok, mégis, hatalmas buli látni, ahogy a mindenféle nyers összetevőkből finom ételek kerekednek. Ezeket ráadásul meg is kell enni, és hát mire jó egy csapat éhes gurus, ha nem arra, hogy csak hízzanak és hízzanak? Christ azóta targoncával hozzuk dolgozni, én meg otthon fekszem egy ágyon, mert az még elbír, szemben a szerkesztőség padlójával...

Na, de komolyra véve, a sürgés-forgás mellett elég nagy változások jellemezték a januárt, főleg, hogy a PC Guru megjelenését előbbre kellett hoznunk – ezért tarthatjátok a magazint már most a kezetekben. Ez azonban nektek csak jó hír, hiszen egyrészt hamarabb jutottatok hozzá az újsághoz, másrészt a Guru most is tele van tartalommal, még ha tesztelnivaló játék kevés is akadt horogra.

Helyettük az előzeteseké a főszerep. Borítónkon az Injustice 2 gonosz Supermanje feszít, aki a májusban megjelenő folytatásban is nagy szerephez jut – erről a játékról 6 teljes oldalon regél nektek a Guru-csapat képregénymániása, Bate. Aztán a Mass Effect: Andromeda kerül sorra, a játék, amiről szinte mindent tudunk, és ami a tavasz legnagyobb durranása lehet. Végül pedig ellátogattunk a magyar NeocoreGames csapatához is, hogy megnézzük, hogy alakul saját W40-játékuk, a Martyr – az eredmény egy 4 oldalas exkluzív előzetes, valamint egy 2 oldalas interjú lett. De persze van itt még Early Access felhozatal is, szóval februárban sem unatkoztok majd.

Ami a teszteket illeti, megjelent a Resident Evil 7, hogy minden korábbinál jobban sokkolja horrorszakértőnket, Böjtit. Na, meg engem, aki voltam oly botor, hogy PSVR-rel a fejemen vágjak neki a kalandnak. A prémium felhozatal egyébként itt véget is érhetne, ha nem esik be az utolsó utáni pillanatban a PS4-es Nioh, a játék, amelyen 14 évig dolgoztak a fejlesztők. PC-s vizeken maradva az Urban Empire, a Sanctus Reach és a Memoranda érdemel kiemelést – igaz, utóbbi nem sikerült olyan jól, mint azt a mágikus realizmusra épített koncepció sejtette.

Rovataink között egy 6 oldalas összefoglalót találhattok a Resident Evil-sorozat történelméről. Ez nemcsak azért aktuális téma, mert végre megjelent a sokak által várt hetedik rész, hanem azért is, mert a Resi franchise tavaly ünnepelte 20. születésnapját, erről pedig (ha picit késve is, de) fontos megemlékezni, konzolos gyökerek ide-oda.

Visszatért a szokásos Radar alatt, valamint ellátogattunk a Global Game Jam 2017 nevű rendezvényre, hogy megnézzük, miként készülnek videojátékok mindössze 48 óra leforgása alatt. A techvilág ilyenkor még szunnyad, így a hardverrovat most a szokottnál szűkebb lett, ugyanakkor a januári CES-t idén is szépen összefoglaljuk, hogy megtudjátok, milyen trendekre számíthattok az év folyamán (elárulom: nem olcsókra).

Teljes játékunk ezúttal egy második világháborús stratégia, a Theatre of War 2: Kursk 1943, amit nemcsak a műfaj szerelmeseinek ajánlunk, hiszen bár összetett programról van szó, szerencsére könnyen bele lehet tanulni. Most pedig, hogy elfogyott a helyem, megyek enni, mert most hívott Böjti, hogy maradt még egy kis almás süti a hűtőben. Csak érjem el azt a fránya oxigénmaszkot...

A GURU LEGYEN VELETEK!
Chocho

2017 FOLYAMÁN A PC GURU KIADÓJA EGY GASZTROMAGAZINNAL IS ELŐRUKKOLT, AMELYNEK ELSŐ SZÁMÁT TÖRTÉNETESEN CHOCHO FELÜGYELTE. TE MILYEN ÚJSÁGOT KÉSZÍTENÉL A LEGSZÍVESEBBEN, LESZÁMÍTVA A VIDEOJÁTÉKOK TÉMAKÖRÉT, ÉS PERSZE A PC GURUT?

Chocho
Szívesen készítenék egy olyan újságot, ami szuperszámítógépekkel, MI-kkel, robotokkal, űrkutatással, azaz a jövővel foglalkozik. Hasonlók vannak a nagy halászlén túl, és azért elég menő lenne híres-neves tudósokkal, szakemberekkel interjúzni, teszem azt a transzhumanista törekvésekről.

Böjti
Mindenki vicces választ ad, én azonban véresen komoly leszek – mivel már volt lehetőségem rá a Fangoria képében, szívesen készítenék horrormagazint, hiszen azóta is szeretem a műfajt, ráadásul akkoriban még fiatal voltam és bohó, most már több tapasztalattal állnék neki.

Chris
Őszintén? Gasztromagazint. Évek óta foglalkoztat a gondolat, hogy vajon hogy készül egy ilyen, és ami ennél fontosabb: mi történik a lefotózott kajákkal. Ezek olyan kérdések, amelyekre végre választ kaptam. Mellé meg ajándék diabéteszt.

Peti, a dizájner
A legszívesebben egy olyan újságot csinálnék amit nem én rakok össze. Csak egy ostor van a kezemben, és csattintgatok, hogy kész van már? Tele lenne fotóval, tech, játék, autó, kaja, kerékpár és haszontalan kütyük Kínából. Kicsi lenne, hogy beleférjen egy autóstáskába.

JohnBart
Kocaszinten airsoftozok/paintballozok, így egy témába vágó újságba szívesen bedolgoznék, de egy borzasztó szóvicceket gyűjtő lap is mókás referencia lenne. Na jó, csak viccelek, tudom, hogy Chochóék mennyit szenvednek mindig a leadással, hát hiányozna az nekem? :)

Bate
Természetesen egy olyan újságon dolgoznék szívesen, ami teljes egészében legóval foglalkozik. Várjunk csak! Nem dolgoznék, hiszen már része vagyok annak a csapatnak, ami az egyetlen nyomtatott legós magazint készíti itthon. Váltsátok valóra az álmaitokat, tök jó móka!

Lor
Kiskoromban az UFO és a Hihetetlen magazinokat bújtam, így nem kérdés, hogy összeesküvés-elméletekkel, idegenekkel, háttérhatalmakkal, gyíkemberekkel (kiemelten Mark Zuckerberggel - ő is az ám!) foglalkoznék a cikkeimben. Chocho nyomán alufóliacsákóban.

Siklara
Egy játékosokat megcélzó életmód magazint készítenék gyors és laktató bögrés receptekkel, monitor előtt végezhető tornagyakorlatokkal, és olyan cikkekkel, mint hogy hány kalóriát éget el egy kattintás, vagy hogy milyen légáteresztő pelenkát válassz a Resident Evil 7-hez.

wilson
Utazási magazint, hogy mások pénzén járhassam be a világot, nem 2-3 havonta egyszer utazva valamelyik európai nagyvárosba, mint most, hanem akár naponta is. Természetesen mindezt az olvasók tájékoztatása végett, nem csak a saját szórakozásomra.

Midnite
Nemrég láttam egy könyvet, ami a legjobb YouTube-videókról szólt, linkekkel és screenshotokkal. Na, ezt a haszontalan koncepciót érdemes lenne havi magazin formában kiadni, úgy legalább mindig a legfrissebb videók kritikái kerülnek bele. És persze lenne levrov is!

Tartalom

50

TESZT

TALES OF BERSERIA

A Tales-sorozat sem ma kezdte az ipart, mégis tud újat nyújtani a legfrissebb epizód, amiért szerencsére konzolt sem kell venni.

52

TESZT

WARHAMMER 40,000: SANCTUS REACH

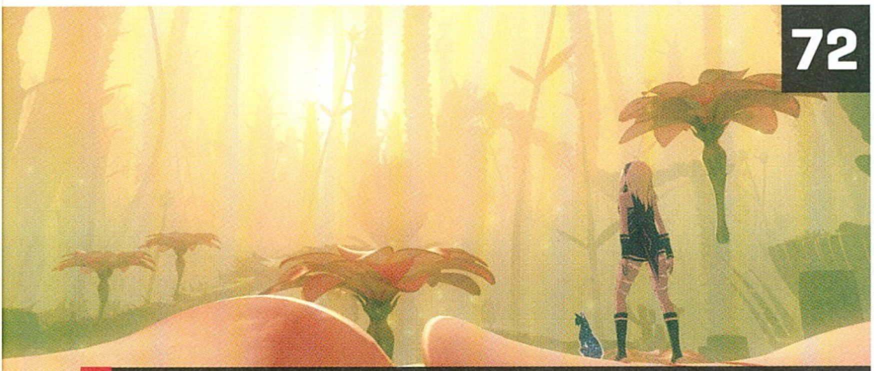
Manapság minden számra jut egy feldolgozás a Warhammer-univerzumból, ám ezúttal egy igazán autentikus stratégiát kaptunk.

56

TESZT

URBAN EMPIRE

Várost építeni jó móka, az pedig már csak hab a tortán, ha még a helyi politikába is beleszólhatunk, sőt azt maximálisan a kezünkbe vehetjük.



72

TESZT

GRAVITY RUSH 2

Alacsony, vagyis inkább nulla gravitáció, képregényes stílus, őrült nagy kaland. Na ez az, amire azt mondjuk, hogy szinte kihagyhatatlan.

ELŐZETES

008 Injustice 2
014 Mass Effect: Andromeda
018 DiRT 4
020 Warhammer 40,000: Inquisitor - Martyr
024 Warhammer 40,000: Inquisitor - Martyr interjú

EARLY ACCESS

026 Heavy Gear Assault
028 Stellar Overload
030 MetaTron
032 Astroneer
034 GunFleet

TESZT

044 Resident Evil 7
050 Tales of Berseria
052 Warhammer 40,000: Sanctus Reach
056 Urban Empire
058 Double Dragon IV
060 Stars in Shadow
062 Memoranda
064 Disgaea 2
066 Shantae: Half-Genie Hero
067 Cities: Skylines Natural Disasters
069 Fate/EXTELLA: The Umbral Star
070 Yakuza 0
072 Gravity Rush 2
074 Super Mario Run
075 Poochy & Yoshi's Woolly World
076 Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue
078 Nioh

HARDVER

089 LG 34UC79G teszt
090 CES 2017 összefoglaló

ROVATOK

036 Resident Evil történelem
080 Global Game Jam 2017
082 Radar alatt
086 Mentőöv
096 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 064

DISGAEA 2

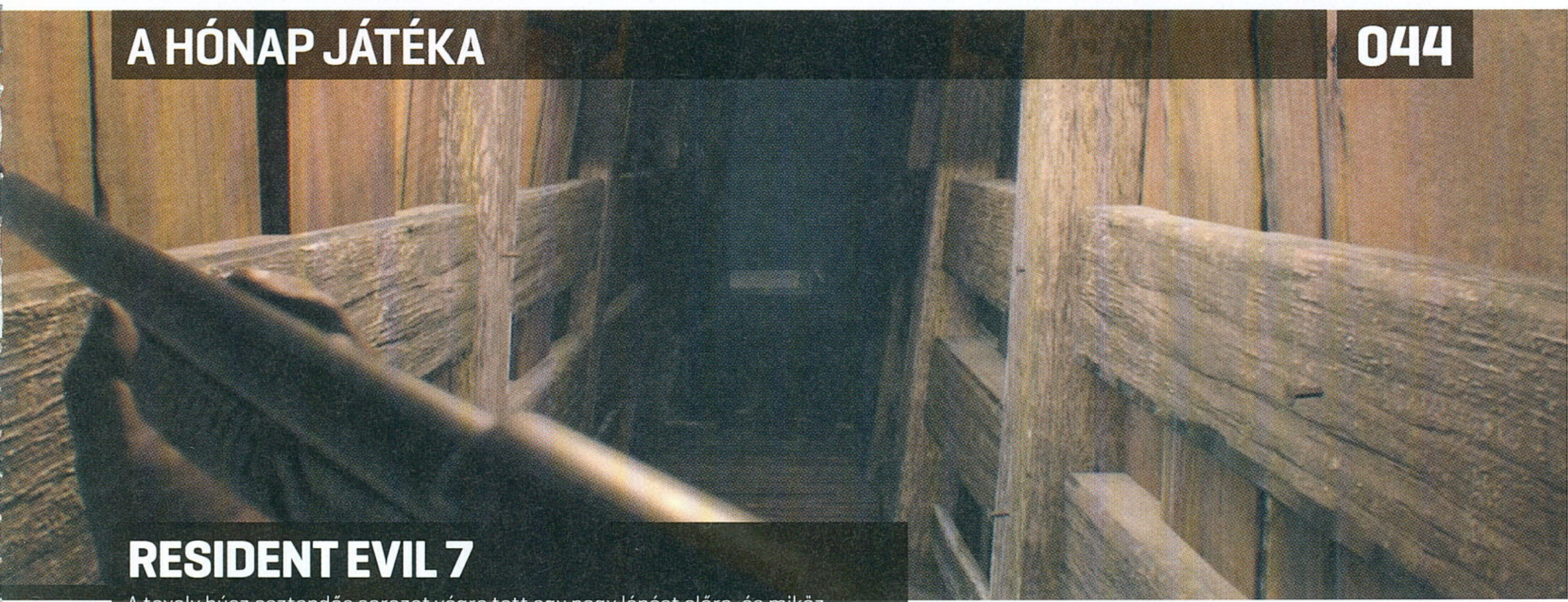
Sok-sok esztendő eltelte után még mindig előkerülnek olyan konzolos címek, amik PC-n most először látnak napvilágot. Hála az égnek, hiszen kevesebb lenne a világ az ilyen gyöngyszemek nélkül, amik még ma is megállják a helyüket.

A HÓNAP ELŐZETESE 008

INJUSTICE 2

A Mortal Kombat X után a NetherRealm ismét a szuperhősök világába tér vissza, hogy sok új karakter társaságában eresze egymásnak a legnagyobb kedvenceket. Az előjelek jók, a játékmenet kellőképpen felfrissült, így mindenképpen nagy dobásra számítunk.

A HÓNAP JÁTÉKA 044



RESIDENT EVIL 7

A tavaly húsz esztendős sorozat végre tett egy nagy lépést előre, és miközben megtartotta a túlélőhorror műfaj összes lényeges jellemzőjét, fenekestül forgatta fel a saját maga által lefektetett alapokat. Őrült család, mindenféle szörnyetegek, halálos csapdák, na meg rengeteg rettegés vár, csak merj belépni.

TELJES JÁTÉK:

0SXHD3FHCRHG1T7V7ND2

A kód a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar** oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj a **pcguru@pcguru.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

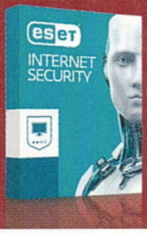
Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: SWRV5SP7

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Smart Security 8-as verzióját. A jelen számunkban található kód 2017. március 15-éig érvényes.



THEATRE OF WAR 2 KURSK 1943

KURSZKBA MAGYAR!

[ÍRTA TIKA]

Ebben a hónapban a páncélosoké a terep, és ha már lúd, legyen kövér, szóval a 2. világháború egyik legnagyobb tankcsatájába lehet belekóstolni a mellékletünkben. Kurszk temetővé válik, az nem vitás, csak az, hogy melyik hadseregnek ássuk a sírját. Nos, mi most ennek járunk utána…

Az EgyCé több mint tíz éve babusgatja a Theatre of War-sorozatot, és ugyan a harmadik rész már Koreába vitte a játékosokat, de ez bizony mindig is egy kőkemény, 2. világháborús stratégiai szimuláció volt, olyan etapokkal, mint Moszkva, Észak-Afrika vagy éppen Kurszk. A kulcsszavak sosem változtak, a real-time (valós idejű) keret, a realisztikus viszonyok és a történelmileg hiteles egységek alkotta trió pedig tette a dolgát, mértékkel szórakoztatott, remekül informált, és kegyetlenül keresztbe tett minden önjelölt hadosztályparancsnoknak, aki azt hitte, hogy a háború sétagalopp.

MINDEN EGY CSÜCSÖKKEL KEZDŐDÖTT…

A hadi helyzet 1943-ban nem indult rózsásan a németeknek, tetszik emlékezni a sztálingrádi totális kudarcra – a teljes 6. hadsereg odaveszett! Ám az ezt követő orosz hadműveletek nyomán egy jókora, majd 200 km széles, és 120 km mély kitüremkedés keletkezett a keleti fronton, Kurszk térségében, a német hadvezetés pedig ezt a kiszögellést akarta átvágni, majd a katlanba rekedt oroszokat felmorzsolva újra magához ragadni a kezdeményezést. Erről szólt a Citadella-hadművelet.

A szovjetek persze tisztában voltak a helyzet súlyosságával, hozzá is láttak az építkezéshez, és mire a nyár beköszöntött, egy lövészárkokkal, tankakadályokkal tagolt, 40 km mély védelmi vonalat hoztak létre, amit páncéltörő ágyukból összetákolt gócokkal erősítettek meg, és csak úgy bónuszként még 400 000 aknát is leszórtak. 2 millió katona, valamint 5000 harckocsi az oroszoknál, szemben pedig az új német Tigris és Párduc tankok. Nos, ilyen előjelekkel lehet harcba indulni mindkét oldalon, és noha a 9-9 küldetést felvonultató hadjáratok csupán a front déli oldalán indított előretörés egy kisebb szakaszát mutatják be, de a fenti viszonyok abszolút helytállóak. Aki beásva a vörös csillagot választja, jelentős túlerővel nézhet szembe a jövőben, a germán lobogó alatt pedig a minőségi haditechnika várja. És ha már unjátok a keleti frontot, akkor ott a Battle for Caen (1944 júniusa) DLC, amely további 8 küldetést tartogat, úgyhogy a címadó várost védő SS hadosztályokat lehet kóstolgatni a britekkel.

A megjelenés idejében nem minden gép volt képes a játék futtatására, de a mai vasakon már szerencsére nem kell diavetítéstől tartanunk.

A maga módján már az is különleges, hogy saját kezűleg állíthatjuk össze seregünket. A gyalogságtól a tábori tüzérségig, a légvédelemtől a rohamlövegekig szabadon turkálhat mindenki a korabeli haditechnikában, ehhez köthető legénységünk a küldetések végeztével még kitüntetésekkel, előléptetésekkel is honorálható, és vihető tovább egy másik csatába. A megadott keretből összevarázsolható haderő másik, nagyon szimpatikus vonása, hogy az adatok mindenhol a valós műszaki paraméterekre és a pontos páncélvédettségi mutatókra hajaznak, de nem ám csak oldalanként, hanem például külön a harckocsi tornyára vagy a lövegpajzsra is rávetítve. Továbbá minden katona felszerelése megfelel az eredeti mintának és a rajban betöltött szerepének, az pedig, hogy a lőszerkészlet

ADATOK

KIADÓ
1C Company

FEJLESZTŐ
1C Company

MŰFAJ
stratégia

INFO

MEGJELENÉS
2010.03.09.

ÁR
11 euró (3400 forint)

GÉPIGÉNY
Intel Core 2 vagy AMD 64 X2 CPU, 2GB RAM, GEF 6600 vagy ATI X1900, 3,5 GB HDD.

is stimmel, mondjuk egy rohamlövegnél, hát ilyenkor kezd az ember szeme bepárásodni a meghatottságtól. Ezek után szinte természetes, hogy a lövedékek páncélátütő képessége, vagy mondjuk, egy harckocsin a torony forgási sebessége is abszolút autentikusnak hat. Szerelmünk bimbódzó rügyein csak azért nem fakadnak újabb virágok, mert ami így leírva gyönyörűség, az néha oboaszólóba csap át a terepen, tessék csak elképzelni, hogy a Hummel önjáró lövegnek (egy 150 mm-es mozgó flinta) 16 nagy robbanóerejű skúlója van, meg pár páncéltörő, és ha ez kifogy (3 perc), onnantól a cucc csak tereptárgy. Szintén a pontos és részletes kivitelezésnek köszönhető, hogy ha a lánctalp leszakad, vagy a lövegcső megsérül egy tankon, akkor cseszheted, abban a küldetésben már nem sok hasznát veszed. Realisztikus? Naná! Imádom, de ettől még nem esik jól.

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódokat nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán.** Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást,** így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

A RÉSBE, BARÁTAIM!

A németek korabeli stratégiája látszólag egyszerű volt, mint az ék, mint pontosabban ez volt a stratégia, mármint az, hogy fogtak pár Tigrist, a szélekre néhány Párducot, és éket formáltak, mögöttük pedig a gyalogság lapult. A Theatre of Warban, ahogy a való életben is, ennél azért több kell. A homlokpáncél sokat kibír egy Panzer VI-oson, de nem mindent, és az utánpótlásponitokból behívott vörös légierő is szét tudja kapni a Tigrist, ha nem kísérjük légvédelemmel. Szükségünk lesz továbbá felderítőkre, akiket lapulás üzemmódú közlekedésre is rá lehet bírni, aztán tüzérségre, hogy a terepen felvillanó torkolattüzekre rögtön zárótüzet lőjünk, nem beszélve a jelentős lőszerkészlettel bíró aknavetősökről. A lényeg, hogy vegyes haderő kell, és a lepakolós szakaszban a terep minden kis görbületét tessék tanulmányozni, mert a látás-láthatóság viszonya a játékmenet egyik sarkalatos pontja. A kibocsájtott zajoktól, a vizuálisan észlelhető profilok (egy páncéltörő ágyút nehezebb észrevenni, mint mondjuk egy tankot) arányáig végül is mindent sikerült a fejlesztőknek belegyúrni az anyagba.

A játékról annak idején két dolog keringett közszájon. Az egyik, hogy a vizuális körítésben van néhány nagyon szép részlet, a másik pedig, hogy egyszerű földi halandók gépein ezt csak diavetítésben lehet megtekinteni. Az eltelt idő miatt a magas gépigényt ki lehet húzni a listáról, és akár 1920*1080-ban is meg lehet csavarni az engine bajszát, ott pedig már eléggé pofás a látvány. A haditechnika különösen közelről fest igen jó képet a '43-as év „terméséről", a tankokon minden jelölés, számozás hitelesnek hat, és olyan apró részletek is hangsúlyt kaptak, mint a lövegek brutális hátrasiklása, na meg a terep, valamint a nehéz fémtestek kölcsönhatása. Végre egy hely, ahol a lánctalpak letiporják az ágyúkat, és kidöntik a fákat.

Ám mégis a robbanások, a tüzérségi és légi csapások együttes képe az, ami emlékezetes marad, sőt mai szemmel nézve is sokszor szeretnénk olyan hangulatot látni, mint amikor Stukák csapnak le a felvonuló szovjet harckocsioszlopra, majd egy finom forduló után még géppuskával újra és újra végigpásztáznak a maradékon. A pályákon a kisebb falvak, és az előre kiépített védelmi rendszerek, bunkerek, lövészárkok, tankcsapdák váltják egymást, ezeket is érdemes pusztán a látvány kedvéért megkínálni Sztálin-orgonákkal (rakétacsapás).

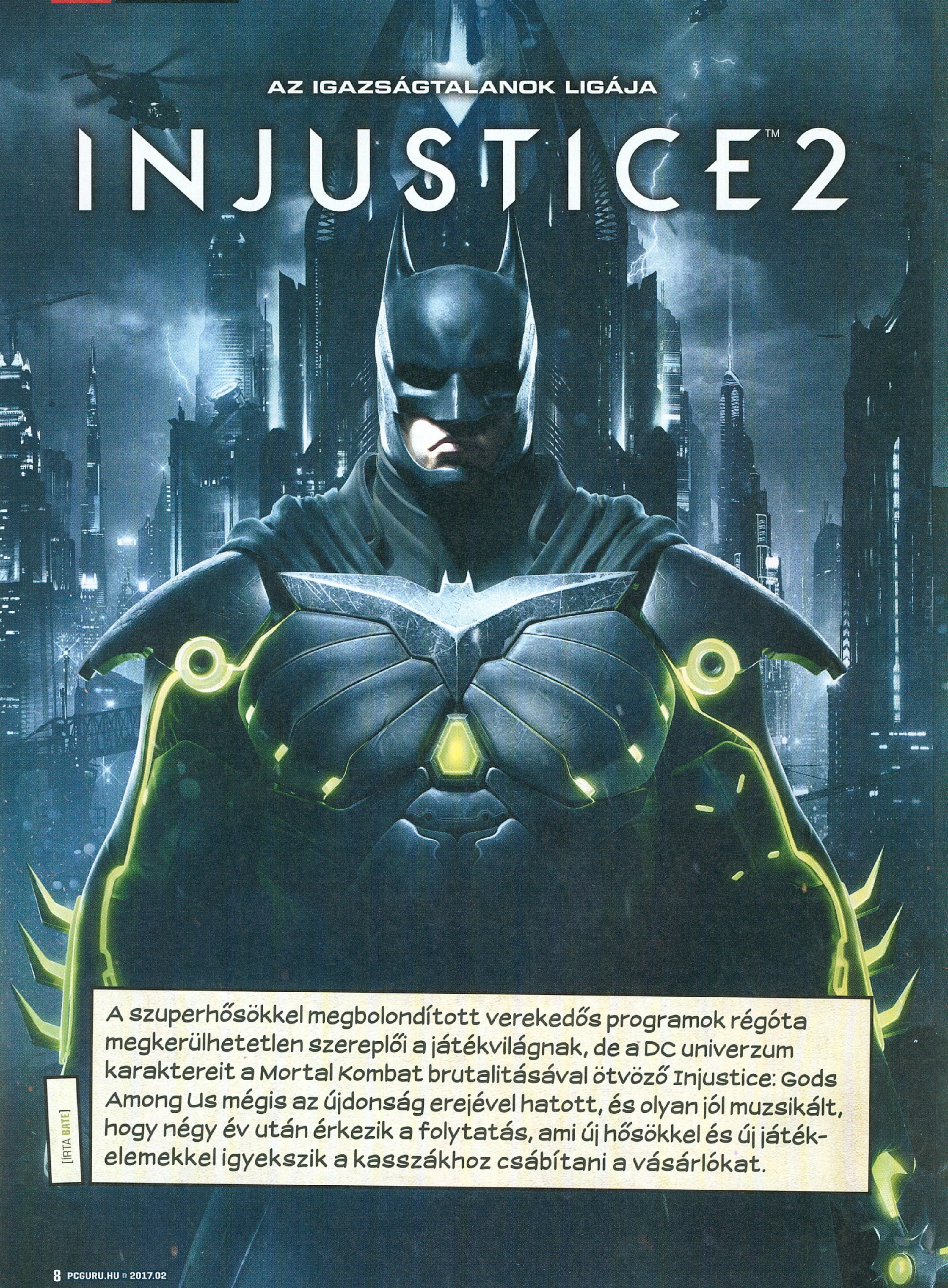
HA VALAKI KLASSZIKUS STRATÉGIÁRA VÁGYIK, A KURSK 1943 REMEK LEHETŐSÉG, RÁADÁSUL A CAEN DLC IS A CSOMAG RÉSZE.

A játékmenet és az irányítás noha rokonságot mutat a hasonló második világháborús alkotásokkal, de van néhány kedves többletfunkciója. A megállítható, tetszés szerint felgyorsítható órát emelném ki elsőként, de például a páncélosok retreat funkciója legalább ennyire hasznos, amivel ugye tolatni is tudnak, s így a kevésbé sebezhető frontpáncél mutat majd a harcvonal irányába. Az sem lebecsülendő, hogy viselkedési mintákat adhatunk minden szereplőnek. Apropó szereplők, a járművekbe helyezett kezelőszemélyzet és a gyalogság csupa-csupa névvel, ranggal, valamint egyedi tulajdonságokkal felruházott fickó, akik ugyanúgy sérülnek, mint a „nagyok" (pl. fejlövés = halál, de lábsérülés után csak kúszás lesz), no meg ott dolgozik bennük a morál. Hiába utasítod mindet futásra, ha a fél szakasz már ott fekszik kiterítve... Amúgy képesek elfoglalni és használni bármilyen üresen árválkodó géppuskát, löveget, sőt ütközben a halottak lőszereit automatikusan felszedegetik. Nyilván, azért ez sem egy hibátlan alkotás, és ha valahol megkeseredik a nyál a szánkban, az a gépi intelligenciánál lesz. A lövészárokban folyó küzdelem kínszenvedés, és az útvonalkeresés egy mély ároknál mindig képes megdöbbenteni, mert ha valami ennyire nem megy, hát csinálјanak fantasyt, és adjanak szárnyakat!

A TIGRIS NEM JÁTÉK, VAGY MÉGIS?

Tartalmas, szórakoztató alkotással várhatjuk a tavaszt, van küldetés és pályaszerkesztő, többjátékos mód, és ha nem a legalacsonyabb nehézségi szinten csaptok bele a hadjáratokba, akkor a 26 küldetés bármelyikéből lehet pokol.

Alakulataink utolsó erejükig harcolnak, hogy megvédjék az aktuális Gurut készítő szerkesztőséget, csak a Nagy Medve ne tegye a mancsát a magazinra.



AZ IGAZSÁGTALANOK LIGÁJA

INJUSTICE 2™

A szuperhősökkel megbolondított verekedős programok régóta megkerülhetetlen szereplői a játékvilágnak, de a DC univerzum karaktereit a Mortal Kombat brutalitásával ötvöző Injustice: Gods Among Us mégis az újdonság erejével hatott, és olyan jól muzsikált, hogy négy év után érkezik a folytatás, ami új hősökkel és új játékelemekkel igyekszik a kasszákhoz csábítani a vásárlókat.

[ÍRTA BATE]

Lehet, hogy a víz az úr, de nem Aquaman, ezt mindenki tudja, elvégre az atlantiszi örökség őrzőjének még az Agymenőkben sincs nagy keletje.

A 2010-ben alapított NetherRealm Studios első játéka a 2011-ben debütált Mortal Kombat volt, ami olyan kiválóan újította meg az akkorra már igencsak megkopott hírnévvel bíró verekedős szériát, hogy nemcsak a játékosok örvendeztek a végeredményt látva, de a saját játékrészleggel rendelkező Warner Bros. is kifejezetten elégedett lehetett. Méghozzá olyannyira elégedett, hogy a megreformált Mortal Kombat után rögtön a nagyreményű csapatra bízták az egyik legértékesebb portékájukat, a DC képregényuniverzum szuperhőseit, akiknek a főszereplésével az amerikai fejlesztők egy újabb verekedős játékot tettek le az asztalra. Ez volt az Injustice: Gods Among Us, ami a régóta sikeres Marvel vs. Capcom sorozattal ellentétben nem a színes, inkább mókás, képregényszerű vonalra erősített rá, hanem a Mortal Kombat-széria nyers brutalitását ötvözte egy olyan párhuzamos univerzummal, ahol olyan régi nagy cimborák estek egymásnak, mint Batman és Superman, vagy Flash és Zöld Lámpás.

Ellentétben a meglehetősen gyatrára sikeredett Mortal Kombat vs DC Universe-zel, az Injustice többszörösen beváltotta a hozzá fűzött reményeket: nem csak a játék lett kifejezetten élvezetes, de eladott példányszámok tekintetében sem okozott panaszt – ehhez persze kellett az is, hogy a Warner Bros. minden létező platformra kiadja a programot. A NetherRealm verekedős játéka először Xbox 360-ra, PlayStation 3-ra és Wii U-ra jelent meg (illetve volt mobilos kísérőjáték), majd fél évvel később készült belőle egy minden letölthető tartalmat magába foglaló Ultimate Edition, ami már elérhetővé vált PC-re, PlayStation 4-re és PS Vitára is, majd a visszafelé kompatibilitásnak hála egy idő után Xbox One-on is elmerülhettünk a látványos szuperhősös küzdelmekben. A minden létező területet lefedő támadás tényleg eredményesnek bizonyult, így nincs azon mit csodálkozni, hogy idén májusban érkezik a folytatás, ami a sztori szempontjából öt évvel az első rész fináléja után veszi fel a fonalat.

A Mortal Kombatek és az első Injustice után a minimum, hogy a világ sorsát eldöntő bunyókat várunk.

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Interactive Entertainment

FEJLESZTŐ
NetherRealm Studios

MŰFAJ
verekedős játék

MEGJELENÉS
2017.05.17.

STÍLUSMINTA

Injustice: Gods Among Us
2013 (WARNER BROS.)

Mortal Kombat X
2015 (WARNER BROS.)

VAN MÉG MIT MESÉLNI

Az Injustice: Gods Among Us nemcsak azzal lopta be magát a szívünkbe, hogy kifejezetten látványos és élvezetes meccseket biztosított a kedvenc hőseink és szupergonoszaink főszereplésével, de a NetherRealm egy egészen érdekes és fordulatos történetet is kerekített a pofozkodás mellé. Az ügyesen összerakott sztorinak hála még azok is végignyomták a verekedős játék kampányát, akik egyébként nem különösebb rajongói ennek a műfajnak. A játék története egy olyan alternatív univerzumba kalauzolt minket, ahol a várandós Lois Lane halálát követően Superman zsarnokként uralkodik a bolygó felett, miközben a szuperbűnözőkkel (is) szövetkező Batman azon munkálkodik, hogy véget vessen az egész bolygót

Őket várjuk leginkább: a jók

Név:
Supergirl
Polgári név:
Kara Zor-El

Mikor bukkant fel először?
Superman #123

Ki a legfőbb ellensége?
Lilith, Black Flame

Hogy lett szupereréje?
Supergirl szintén a Kriptonról származik, akárcsak Superman, sőt a lány Kal-El unokatestvére, akinek szintén sikerül megmenekülnie a bolygó pusztulása előtt, de jóval később érkezik a Földre, mint Clark Kentként ismert rokona.

Mi a legfőbb szuperképessége?
Supergirl nagyjából ugyanazokkal a képességekkel rendelkezik mint Superman, hiszen ő is a Napból nyeri az erejét. Tud repülni, szupererős, van hőlátása, és neki sem kottyan meg egy kis űrutazás, hiszen simán elvan levegő nélkül is.

Mi a gyengéje?
Lévén a Kriptonról származik, Supergirl is érzékeny a sugárzó kriptonitra, és nemcsak a zöld, de az összes többi változatra is, a vöröstől kezdve egészen az aranyig.

Mikor bukkant fel először?
Detective Comics #27

Ki a legfőbb ellensége?
Joker

Hogy lett szupereréje?
Bruce Wayne nem rendelkezik emberfeletti képességekkel, a szülei halála után éveket töltött azzal, hogy járta a világot, tapasztalatot gyűjtött és megtanult mindent, amit lehetséges volt, hogy felkészülhessen Gotham City megtisztítására.

Mi a legfőbb szuperképessége?
Hihetetlenül jól képzett harcművész és akrobata, elképesztően intelligens, nem véletlenül hívják a világ legjobb detektívjének, illetve a Wayne-vagyon birtokában olyan eszközökkel rendelkezik, amikről mások még csak nem is álmodhatnak.

Mi a gyengéje?
Szeret egyedül dolgozni, szinte sosem kér segítséget, bizalmatlan még a saját szuperhőstársaival szemben is. Ugyanakkor saját morális kódja is megköti a kezét.

Név:
Batman
Polgári név:
Bruce Wayne

Név:
Blue Beetle
Polgári név:
Jaime Reyes

Mikor bukkant fel először?
Infinite Crisis #3

Ki a legfőbb ellensége?
Black Beetle, Doctor Polaris

Hogy lett szupereréje?
Blue Beetle-ből több változat is létezett az elmúlt évtizedek során az amerikai képregényekben, a DC Comicsban szereplő legújabb hős egy idegen technológiát használó szuperöltözéknek köszönheti a különleges képességeit.

Mi a legfőbb szuperképessége?
Jaime Reyes alapvetően egy teljesen normális ember, aki a speckó öltözetét felvéve képes repülni, megnő az ereje és a teherbírása, mindenféle fegyverekkel rendelkezik, és a kezéből erőteljes sugarakat képes kibocsátani.

Mi a gyengéje?
Mivel csak egy hétköznapi halandóról van szó, Reyes legnagyobb gyengéje, ha valamilyen okból nem fér hozzá a felszereléséhez, esetleg a szerkó meghibásodik vagy rossz kézbe kerül.

behálózó elnyomó rezsimnek. Hathatós közreműködésünknek hála a jófiúk természetesen győzelmet arattak a single player kampány végére, de ahogy a képregényekben, úgy itt sincs vége a fenyegetettségeknek, így a májusban érkező Injustice 2-ben még a megkattant Acélembernél is nagyobb veszéllyel kell majd szembenéznünk.

Habár a sztoriból egyelőre nem sok részletre derült fény, azt nagyjából előre borítékolnánk, hogy kezdetben az előző rész végén rabláncra vert alternatív Superman okoz majd némi fejfájást. Az igazi rosszfiú viszont a képregényrajongók és videojátékosok számára egyaránt jól ismert Brainiac lesz (ő volt a főgonosz a DC Universe Online-ban és a Lego Batman 2: Beyond Gothamben is), akivel szemben szinte biztos, hogy egyesülni fognak a szembenálló felek. Ez elsőre ugyan nem tűnik túl eredetinek, de ismervén az első rész cselekményét, nem aggódunk komolyabban a fordulatok hiánya miatt, továbbá még mindig egy verekedős játékról beszélünk, szóval akkor sem lesz katasztrófa, ha a folytatás sztorija nem ér a nagy elõd nyomába. Ennél sokkal fontosabb, hogy a játékmenet képes legyen olyan újdonságokat villantani, ami okán érdemes lesz ismét harcba vonulni a szuperembereket irányítva.

CSINÁLD MAGAD!

Ha az összes letölthető karaktert figyelembe vesszük, akkor az Injustice-ban összesen 34 szereplő állt a rendelkezésünkre (és ebben még nincsenek benne az alternatív skinek), és ezt a felhozatalt a folytatásnak nem lesz könnyű überelnie. Cikkünk írásakor még csak 17 karaktert jelentett be a stúdió, és örömmel tapasztaltuk, hogy a régi ismerősök mellett egészen új arcok is helyet kaptak a palettán. A játék természetesen

„Mondom én, hogy valahol a plafonon van az Injustice-os PC Guru. Én lelövöm, te elkapod, rendben van?"

Őket várjuk leginkább: a rosszak

Név:
Harley Quinn
Polgári név:
Harleen Frances Quinzel

Mikor bukkant fel először?
Batman: The Animated Series

Ki a legfőbb ellensége?
Batgirl

Hogy lett szuperereje?
Harley Quinn nem rendelkezik semmilyen ismert szuperképességgel, hacsak a kissé bomlott elmeállapotát nem tekintjük annak. A pszichiáterként dolgozó nőt Joker bolondította magába, és a kapcsolat alatt ragadt néhány dolog a „tanítványra".

Mi a legfőbb szuperképessége?
Harley képzett pszichiáter, így alapvetően ért az emberekhez, emellett pedig átlagon felüli gimnasztikus képességekkel bír, illetve immunis rengeteg méregre. Eszköztárában számtalan aljas kiegészítő található, főleg Jokernek köszönhetően.

Mi a gyengéje?
Kicsit bolond szegény, nem mindig van tisztában a valósággal, illetve függ Jokertől, aki bármire rá tudja venni.

Név:
Atrocitus
Polgári név:
Atros

Mikor bukkant fel először?
Green Lantern vol. 4 #25

Ki a legfőbb ellensége?
Green Lantern

Hogy lett szuperereje?
Egy idegen faj képviselője, akinek végig kellett néznie egész civilizációja és családja halálát, ezért az Univerzum Őrzői ellen fordult. Megalapította a Vörös Lámpások csapatát, akik ugyanolyan gyűrűvel rendelkeznek, mint a Zöld Lámpások.

Mi a legfőbb szuperképessége?
Egy vörös gyűrű tulajdonosa, aminek a segítségével szinte bármit képes megalkotni, pusztán a düh erejével. Emellé földönkívüli fizikumának köszönhetően az emberekénél jóval nagyobb erővel és ellenállóképességgel rendelkezik.

Mi a gyengéje?
A vörös gyűrűk viselőit a befolyása alá vonja az apró ékszer dühből fakadó ereje, ami gyilkolásra és pusztításra készteti őket, elhomályosítva a józan eszüket.

Név:
Poison Ivy
Polgári név:
Pamela Lillian Isley

Mikor bukkant fel először?
Batman #181

Ki a legfőbb ellensége?
Batgirl, Macskanő

Hogy lett szuperereje?
Poison Ivy szintén nem rendelkezik konkrét szuperképességekkel, de mindenkinél jobban ért a botanikához és a mérgekhez, kapcsolata van egy különleges természeti erővel, a tudását pedig arra használja, hogy sosem látott módon manipulálja a növényeket és az embereket.

Mi a legfőbb szuperképessége?
Képes rákényszeríteni az akaratát a növényekre a Green nevű különleges erő segítségével, immunis minden méregre, baktériumra és vírusra, és képes mindenféle manipulatív kemikáliát készíteni, amikkel akár még Batmant is megbabonázza.

Mi a gyengéje?
Mindene a növények szeretete, és az őrült rajongás olyan mértékű, hogy védenceit képes a saját érdekei elé helyezni, ezért könnyen befolyásolható, és a sajátos értékítélete rendszeresen ellene fordul.

elképzelhetetlen lenne Batman, Superman, Flash, Wonder Woman, Zöld Lámpás és Aquaman nélkül, de mellettük már olyan karakterek szereplése is biztos, mint Atrocitus, Bane, Blue Beetle, Brainiac, Darkseid, Deadshot, Gorilla Grood, Harley Quinn, Poison Ivy, Robin és Supergirl, Black Canary.

Az fontos, hogy legyenek eddig nem látott figurák, de még ennél is fontosabb, hogy kapjunk olyan játékmenetbeli újdonságokat, amelyek a korábbi résznél változatosabbá és még élvezetesebbé teszik az Injustice 2-t. A verekedős játékok világában újat mutatni persze nem könnyű feladat, de a stúdiótól szivárgó információk alapján a NetherRealm társolyában még mindig akadnak olyan ötletek, amelyeket ebben a műfajban nem nagyon láthattunk korábban. Ezzel együtt persze érdemes tudni, hogy az Injustice esszenciája nem változik: ismét kétfős küzdelmeket kapunk, a javunkra fordíthatjuk a pályák interaktív elemeit, a terepek ezúttal is többszintesek lesznek, visszatérnek a hihetetlenül látványos, a super meter feltöltése után aktiválható, átvezető videókkal megtűzdelt brutális támadások, és a meccsek közben ezúttal is előhívható lesz az úgynevezett clash rendszer, ahol egy kombó megtörése után az ügyességünkön múlik, hogy nyertesen jövünk-e ki a rizikós szituációból. Ezeket a jól ismert funkciókat egészíti ki az úgynevezett Gear System, ami a szerepjátékokból ismerős felszerelésvadászatot ülteti be a verekedős játékba.

Ugye mindenkinek megvan az az élmény, mikor diablózik, és egy magasabb szintű szörnysereg vagy főellenfél láttán rögtön arra gondol, hogy a csata

Folytassa, Batman!

Az Injustice: Gods Among Us megjelenésével párhuzamosan indult egy digitális képregény is, ami a játék történetének előzményeit mesélte el kifejezetten részletesen. Az alternatív univerzum népszerűségét mi sem jelzi jobban, hogy az eredetileg csak minisorozatnak tervezett történet mind a mai napig fut, sőt egy idő után már nemcsak digitálisan volt elérhető, de nyomtatott formában is hozzá lehetett jutni. Az elérhető füzetek száma jelen pillanatban már több tucatnyira rúg, és még spin-off történetek is születtek a központi szál mellé. A képregény különlegessége továbbá, hogy jóval olcsóbb, mint a többi szuperhősös sztori, a comixology.eu oldalon mindössze 0,89 euróért hozzá lehet jutni az egyes számokhoz – természetesen digitális formában.

végén vajon milyen loot fog esni a lekaszabolt ellenfelekből? Nos, a NetherRealm pont ezt építette be az Injustice 2-be, ugyanis a győztes küzdelmek végén a játék minden esetben felszerelésdarabkákat oszt jutalom gyanánt, és a begyűjtött cuccokat arra használhatjuk, hogy kedvünk szerint fejlesszük a hőseinket. A meccsek végén hulló tárgyaknak hála variálhatjuk a kinézetünket, erősíthetjük a különböző tulajdonságokat (erő, sebesség, védelem, életerő), sőt akár még vadonatúj mozdulatokat is megnyithatunk a karakterekre aggatott cuccokkal. Változtatható lesz a csizma, a lábszárvédő, a mellkaspáncél, a köpenyek, és az olyan kiegészítők is, mint például Wonder Woman pajzsa vagy Aquaman szigonya.

A fejlesztők ráadásul nem aprózták el a dolgot, ugyanis az ígéreteik szerint minden kategóriában legalább 1000 különböző kiegészítő várja, hogy összegyűjtsük és a szereplőkre pakolgassuk azokat. Az említett öt felszereléstípus mellett lesz két variálható slot a képességeknek (ezeket aktiválhatunk új mozdulatokat, szuper támadásokat vagy különleges képességeket), illetve akad egy olyan külön opció, ahol a teljes felszerelés színárnyalatát állíthatjuk be.

A felvehető kiegészítőkkel alaposan meg lett bolondítva a rendszer, sőt maga a zsáner is, hisz ez nem megszokott elem.

ÁLLANDÓAN MOZGÁSBAN

És ez még nem minden, hiszen az összes hősnek készíthetünk öt különböző kombinációt, amelyek között a küzdelmek előtt kedvünkre válogathatunk.

Ez a rendszer nem csak azért remek lépés a NetherRealm részéről, mert végre egy verekedős játékban is testre szabhatjuk a kedvenc karakterünket, de a meccsek végén eső kiegészítőknek hála nő a játék élettartama, hiszen az újabb és jobb felszerelések begyűjtése folyamatosan arra sarkallja majd a játékosokat, hogy minél több küzdelemben vegyenek részt. Az új rendszer sokakat egyértelműen arra motiválhat, hogy még a single player kampány legyűrése után is a játékkal maradjanak.

A MULTI IS TUTI

A történetet elmesélő egyjátékos mód persze csak egy szelete a teljes programnak, rengetegen azért csapnak le egy verekedős játékra, hogy némi bemelegítést követően az online csatatéren mérjék össze a tudásukat a világ más pontjain élő virtuális harcosokkal. Ezen a fronton a NetherRealmnek volt mit tanulnia, hisz mind a Mortal Kombat, mind az első Injustice esetében akadtak gondok a rendszerrel, és csak a Mortal Kombat X kibővített verziójának megjelenése simította el a problémák nagy részét. Ha szerencsénk van, a korábbi fiaskók nem ismétlődnek meg az Injustice 2-vel, és bizakodásra ad okot, hogy a fejlesztők új játéka már azt a netkódot (GGPO) használja, ami a legutóbbi játékukban is véget vetett az agyvízforraló hiányosságoknak. A többjátékos küzdelmeket illető egyik legfontosabb dolog (a stabilitás mellett), hogy a NetherRealm különös figyelmet fordít a kiegyensúlyozottságra. Éppen ezért a matchmaking úgy lett kialakítva, hogy az online küzdelmek során szűrhető legyen, hogy kik ellen vonulunk harcba.

Ha a teljesen tiszta küzdelem hívei vagyunk, akkor indíthatunk olyan csatákat, amelyekben az említett extra felszerelések nélkül veszünk részt, ha viszont biztosak vagyunk benne, hogy a világ legjobb kombója lett a hősünkre aggatva, akkor választhatunk olyan küzdelmeket is, ahol aktívak a karakterekre aggatott különböző kiegészítők, így jóval izgalmasabbá téve minden egyes kört.

TOVÁBBI MEGLEPETÉSEK

Az első Injustice nemcsak azért volt remek játék, mert egy jól kidolgozott játékmenetet ötvözött egy kiváló történettel, de azért is, mert kielégítette a képregényrajongók különleges igényeit. Kaptunk rengeteg karaktert, és ezeknek a hősöknek egy része mindenféle speciális skinekkel is ki volt egészítve, így mindenki a számára legszimpatikusabb változattal játszhatott. Szerencsére ez az aspektus visszatér a folytatásban is,

Sziasztok fiúkák! Kit kell elnáspángolni? Úgy tudom, nagyon rosszak voltatok, szóval mindenki megkapja azt, ami neki jár.

méghozzá az elődnél valamivel kidolgozottabb formában. Ezúttal már nem csak új kinézetet húzhatunk a kedvencünkre, de az úgynevezett premier skineknek hála egészen új figurát varázsolhatunk majd az egyes szereplőkből: eltérő ruházattal, eltérő szinkronnal és más beszólásokkal. Supergirl például átalakítható lesz Power Girllé, a Hal Jordan-féle Zöld Lámpást leválthatjuk John Stewartra, mindenki kedvenc Flashse pedig lecserélhető lesz a legnagyobb ellenfelére, aki Reverse-Flash. És ez még csak három példa, a megjelenés közeledtével nyilvánvalóan egyre több karakterről fog kiderülni, hogy melyik alteregója lesz még elérhető a játékban.

Arra persze mindenkinek fel kell készülnie, hogy ezeknek az extra tartalmaknak egy része fizetős lesz (az említett premier skinek kezdésnek például csak a Digital Deluxe és Ultimate Editionökben kapnak helyet), akárcsak a különleges szereplők (pl. Darkseid), akik az első részhez hasonlóan DLC-ként érkeznek majd a játékhoz. Ezen persze már nem lepődünk meg, és a veteránok azt is tudják, hogy hónapokkal a májusi premiert követően, vélhetőleg még idén kijön majd egy „teljes super ultimate változat", ami szokás szerint tartalmazni fogja az összes külön megvásárolható tételt. Ugyanezt kell észben tartani a PC-s tábornak is, hiszen a Warner jó szokásához híven egyelőre csak Xbox One-ra és PlayStation 4-re jelentette be a játékot. Félni ugyanakkor nem kell, hiszen a PC Guru havi bevételét mernénk feltenni arra, hogy az említett „mindent tartalmazó" kiadással együtt a számítógépes változat is meg fog érkezni a Steamre, akárcsak a Mortal Kombat, az első Injustice és a Mortal Kombat X esetében.

Viszont megkérdőjelezhető marketingstratégia ide, megkérdőjelezhető stratégia oda, mi azért kellő lelkesedéssel várjuk az Injustice 2 megjelenését, és nagyon reménykedünk abban, hogy a loot-rendszerrel megbolondított játékmenet legalább olyan, vagy még annál is szórakoztatóbb órákat tartogat számunkra, mint az elődje. Májusban minden kiderül, viszont nem tagadjuk, hogy bizakodók vagyunk a végeredményt illetően, hiszen néhány apróságot leszámítva a NetherRealm munkájában eddig nem nagyon kellett csalódnunk.

GALAXIS ÚTIKALAUZ

MASS EFFECT ANDROMEDA

[IRTA CHOCHO] ÖT ÉV ÉS HÁROM EPIZÓD KELLETT AHHOZ, HOGY A MASS EFFECT LEGENDÁVÁ VÁLJON. JÁTÉKOSOK MILLIÓI IZGULTÁK VÉGIG SHEPARD PARANCSNOK GALAKTIKUS KALANDJÁT, AMIN NEM CSAK AZ EMBERISÉG, DE A TEJÚTRENDSZER ÖSSZES ÉLŐLÉNYÉNEK SORSA ÁLLT VAGY BUKOTT. EZ VISZONT CSAK EGY TÖRTÉNET LETT A SOK KÖZÜL.

A Mass Effect: Andromeda bejelentése óta nem kevés víz folyt le a Dunán, most pedig, alig több mint egy hónappal a megjelenés előtt végre tudjuk, milyen játék lesz a népszerű akció-RPG-sorozat folytatása. Azaz hogy kvázi-folytatása, elvégre az Andromeda igyekszik olyannyira eltávolodni a mára klasszikusnak tartott Shepard-trilógiától, amennyire csak lehetséges.

2185-öt írunk, a Tejútrendszer lakóinak fogalmuk sincs arról, hogy jönnek a Kaszások, Shepard és csapata is még csak épp, hogy a Cerberus toborzása alatt áll (tehát valahol a második rész eseményei alatt járunk). Ehelyett a szövetséges fajok tudósainak figyelmét egy egészen más projekt köti le: szeretnének űrhajósokat küldeni a távoli Androméda-galaxisba. A tervet tett követi, és épül négy „bárka", avagy hatalmas űrhajók, bennük hibernált felfedezőkkel. Az embereket, turiánokat, aszáriakat és szalariánokat szállító hatalmas járművek a Heleus-raj felé veszik az irányt, itt ugyanis egy halom Föld-típusú bolygó található. Ezekről a tudósok gyanítják, hogy fenntartják a komplex életet, így remek alapokat teremthetnek egy andromédai közös civilizációnak. A jegyek csak oda szólnak, mire a bárkák elérik a galaxist, évszázadok telnek el, a Tejútrendszer pedig soha többé nem lesz már ugyanolyan. Igen ám, de ez a bárkákon senkit sem érdekel – az utazók tényleg tiszta lappal kezdhetnek a távoli űrben.

A játékos itt csatlakozik be a Mass Effect: Andromeda történetébe. Ryder nevű karaktere lehet férfi és nő is, ami mindig közös, az a fiatal kora és relatív tapasztalatlansága. Rydert és fajtársait egy úgynevezett Pathfinder, avagy útkereső vezeti: ezek a személyek amolyan kiskirályok, ők reprezentálják a négy fajt, feladatuk pedig, hogy közösen vezessék a galaxis új lakóit. Igen ám, de a játék elején kitör a káosz, az emberi Pathfinder szerepét veszti, és hogy, hogy nem, Ryderre hárul a feladat, hogy a galaxis teljes emberiségét irányítsa. Ha ez nem lenne elég, kiderül, hogy a sok egymás melletti bolygó nemcsak lakható, de lakott is, a helyiek pedig köszönik, nem kérnek a Tejútrendszer látogatóiból.

IDEGENEK

Ryder persze nem hétköznapi fiatal. Sőt még csak nem is egy személy. Az emberek Pathfindere, Alec Ryder ugyanis magával hozza ikergyermekeit, a játékos pedig eldöntheti, hogy Sarah vagy Scott szerepét veszi át. Ezzel a módszerrel a fejlesztők elérték, hogy tulajdonképpen mindig legyen egy tesója a játékosnak, akivel folyton interakcióba kell lépjen. Sőt, az öreg Aleckel is kalandozhatunk majd, tekintve viszont, hogy átvesszük a helyét, esélyes, hogy nem valami sokáig. A családi kötelék fontos lesz a sztori szempontjából, amit egyébként karakterdrámaként jellemez a BioWare; állítják, hogy ez nem kizárólag Ryder története, hanem a komplett emberiségé, amit épp csak a játékosnak kell reprezentálnia. Nagy falat? Nem gond, lesz segítség. Minden Pathfinder mellett áll egy profi csapat, aminek tagjai még az alvó fajtársak ébredését megelőzően előkészítenek mindent.

Az öreg Rydert a biotikus orvos Cora, a krízisszakértő Liam, a proteánszakértő és az Arcturus-katona gyermekei, valamint egy saját maga által tervezett mesterséges intelligencia támogatja. Utóbbi új elem a Mass Effectben, emberek ugyanis a Tejútrendszer törvényei szerint nem alkothatnak MI-t; igen ám, de ez már az Androméda, elkél minden segítség, a bionikusan a legénységre csatlakozó S.A.M. pedig

ALEC, NAGY ÖREG

Alec Ryder, az emberiség Pathfindere nem hétköznapi figura. 2129-ben született a Földön, katonának állt, majd részt vett azon a küldetésen, melynek során először repült át emberi űrhajó egy tömegrelén. Jon Grissom és legénysége Ryderrel együtt történelmet írt, hiszen először jutottak el a Tejútrendszer közepébe, ahol idegen civilizációkkal is találkoztak – nem sokkal később tört ki a turiánok elleni háború. Grissom neve egyébként joggal cseng ismerősen a sorozat rajongóinak: az admirális Shepard parancsnokot is sokszor kisegítette a Mass Effect-trilógiában, sőt a kaszások elleni végső csatából is kivette a részét. Ryder egyébként nemcsak veterán, de elismert tudós is: a bárka mesterséges intelligenciáját ő maga tervezte és programozta, a saját személyiségét alapul véve.

közös kommunikációt, speciális képességeket és egyéb, a játékmenet szempontjából fontos tulajdonságokat biztosít.

Bár a csapat nem bír egy hadsereg ütőképességével, sajnos hamar kiderül, hogy muszáj lesz bemocskolni a kezüket: az Andromédát egy Kett nevű faj próbálja uralma alá hajtani, vezetőjük, az Archon pedig kipécézi magának Rydert és csapatát. Mivel a team nem szeretné, hogy több ezer ember élete száradjon a lelkén, elkezd segítséget keresni – és bumm, máris a BioWare-játékok toborzós mechanikájánál járunk. Ilyet láttunk már a Mass Effect 2-3-ban, valamint a Dragon Age-ben is: elmegyünk X helyre, beszélünk Y-nal, az ad valamilyen küldetést, és ha ügyesek voltunk, cserébe segíti az ügyünket. Nincs ezzel semmi baj, ezeréves, de működő recept, a kérdés tehát nem az, hogy működik-e majd, hanem az, hogy mivel dobják fel a BioWare-nél.

Az Androméda-galaxis veszélyes hely, az emberiség errefelé még vendégnek is csak sokadlagos szereplő.

És hogy milyen a Kett? Humanoid, csúnya, és persze agresszív faj, ami egy, az Andromédát több millió éve uraló, mára letűnt szupercivilizáció titkai után kutat. A Remnantokként emlegetett idegenek tulajdonképpen a galaxis proteánjai, és bár valószínűtlen, hogy már az Andromedában feltűnjenek, a trilógia bizonyára fontos szerepet szán nekik. Meglepetés: ez a játék egy háromrészes kaland felvezetése lesz, a BioWare és az EA tehát még hosszú ideig számít a Mass Effect-sorozat népszerűségére. Persze nem szabad pálcát törnünk a Kett felett, a BioWare ugyanis nagyon óvatosan fogalmaz velük kapcsolatban. Még az is lehet, hogy kiderül: nem is ők az igazi rosszfiúk...

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
BioWare

MŰFAJ
akció, szerepjáték

MEGJELENÉS
2017. 03. 21.

STÍLUSMINTA

Mass Effect 3
2012
(ELECTRONIC ARTS)

Dragon Age: Inquisition
2014
(ELECTRONIC ARTS)

SZEREPJÁTÉK VAGY SEM?

A sztori és a világ tehát új, bár ismerős – na de mi a helyzet a játékmenettel? Az eddigi videók alapján könnyű lenne azt mondani, hogy nincs benne semmi meglepetés, elvégre ezúttal is egy külső nézetes akció-RPG-t kapunk. A látszat azonban csal, a fejlesztők mélységekbe menően alakítják át a trilógia megoldásait. Először is eltűnnek a klasszikus értelemben vett karakterosztályok, helyüket egy teljesen nyitott fejlődési fa veszi át. Azaz, ha szeretnél technikusi képességet adni az egyébként kommandós karakterednek, megteheted, a rendszer nem állít eléd korlátokat. Ugyanakkor, ha rokon képességeket oldasz fel, előbb-utóbb kapsz egy úgynevezett profilt, ami alá berendelheted ezeket – így végső soron lesz karakterosztályod. Minél többet oldasz fel, annál több szerepbe ültetheted a karaktert, méghozzá gombnyomásra. A cél az Explorer, azaz felfedező profil megnyitása lesz, azok a hősök, akik ezt elérik, minden területen jártasnak számítanak. A profilok használata opcionális lesz, akik viszont ezek közül válogatnak a játék során, perköket kapnak. A BioWare észrevétele szerint a játékosok szeretnek adott karaktereket alakítani, de csak ideiglenesen. Ezzel a rendszerrel

Pathfinderként az a játékos feladata, hogy a rábízott cirka 20 ezer fővel új emberiséget alapítson az Androméda-galaxisban.

5 DOLOG, AMIT VÁRUNK AZ ANDROMÉDÁTÓL

Az Androméda-galaxis már önmagában megér egy misét, hiszen teljesen új játéktér, ahol a fejlesztők elengedhetik a fantáziájukat. Több tucat bejárható csillagrendszert várunk.

A Mako utódjaként megjelölt Nomad egy olyan jármű lesz, ami nemcsak hogy minden terepen megállja a helyét, de még irányítani is lehet. Reméljük, lesz mit felfedezni vele.

A Kett nevű idegen faj az Androméda-galaxis uralkodó népe; nem sokat tudunk róluk, az azonban biztos, hogy a galaxist több olyan faj lakja, akikkel korábban még nem találkoztunk.

Az Andromeda igazi testvérdrámát ígér, és ismerve a Mass Effect-játékok felépítését, nagyon meglepődnénk, ha előbb-utóbb nem feszülnének egymásnak a vérrokonok.

A vertikális pályatervezésnek és a jetpacknek köszönhetően jelentős átalakuláson megy keresztül az egyébként jól ismert, third person nézetű harc. Igen, multiplayerben is.

Az Androméda-galaxist benépesítő idegen fajok nem örülnek a Tejútrendszerből jött látogatóknak.

a fejlesztők elérik, hogy egyszer rugóként, máskor gyógyítóként, megint máskor pedig harcosként érvényesülve teljesítsük a küldetésünket.

Egy dolog persze sehogy sem lesz elkerülhető, és ez a harc. Akármilyen jó is legyen Ryder a diplomáciában, valakinek mindig a lábára lép, azaz kénytelen ügyesen forgatni a plazmapisztolyt, ha életben akar maradni. A küzdelem a Mass Effect-sorozatban egyre könnyedebb, akcióorientáltabb lett az idők során, ezt a folyamatot pedig az Andromeda sem töri meg, sőt a játék készítői többször is, mint „fedezék alapú lövöldözős játék" reflektálnak a programra. Megjedni nem kell, ez

FELFEDEZŐK

A BioWare többször hangsúlyozta, hogy a cél egy olyan játék elkészítése, amelyben valódi felfedezőnek érzi magát az ember – ennek pedig nincs is jobb módja, mint a nyitott játéktér, vagy pontosabban játékterek. Az eddigi Mass Effectekben is bolygóról bolygóra szökkenve térképezhettük fel a galaxist, ezek a területek azonban lineáris helyszíneket rejtettek, sőt többségében valamilyen küldetésnek adtak alapot. Nos, ez megváltozik az Andromedában, a planéták felszíne szabadon bebarangolható lesz. Persze nem határtalanul, de épp eléggé ahhoz, hogy el lehessen rejteni rajtuk mellékküldetéseket, gyűjthető dolgokat, illetve hogy mindenféle települések népesítsék be a

Új grafikus motor ide, fejlesztett játékmenet oda, az Andromeda azért csak egy Mass Effect-játék lesz, annak minden jellemzőjével.

nem azért van, mert a szerepjátékos gyökereket eltörlik. Mindössze a fejlődésnél már taglalt szabadságot szeretnék átültetni a harcba. Kezdetnek megszűnnek a „ragacsos" fedezékek, a szereplők automatikusan, a mozgás billentyű irányának megfelelően ugranak egyik biztos pontból a másikba. Aztán nem lesz többet ráközelítéses lövöldözés sem; bármikor leállíthatjuk a csatát, hogy álló helyzetből adjunk ki parancsokat, de például nem kell rázoomolnunk a mesterlövésszel az amúgy is mozdulatlan ellenfélre. Nagy változást hoz továbbá a jetpack megjelenése. Ez a rakétás hátizsák átrendezi a harcteret, hiszen bármikor az ellenfél mellett köthetünk ki vele, sőt akár neki is csapódhatunk, ha arra vágyunk, de korábban elérhetetlen magasságba szökkenve is új dimenzióval bővíthetjük a harci repertoárt. Vertikálissá változik a küzdelem tehát, ami a szokottól összetettebb arénákat, pályákat vetít előre. Lesznek ugyan zárt, egyvonalú szakaszok is, a legtöbb terep viszont emeleteket és mindenféle platformokat vonultat fel, hogy a játékos a képességeinek (és a beállított nehézségi szintnek) megfelelően küzdhesse le a szinte állandó túlerőt. A társak egyébként éppoly fontosak lesznek, mint a korábbi Mass Effectekben, nélkülük esélyünk sem lesz túlélni az idegen galaxisban.

Egy valamire való RPG-ben persze a karakterek testreszabásának is jut némi szerep, ebben pedig mindig jó volt a BioWare. Az Andromedában is átalakíthatjuk hősünk külsejét, sőt a családtagjain is változtathatunk, bár nem olyan részletekbe menően. Azért reméljük, a játék megjelenését követően ismét ellepik az internetet a röhejesen ocsmány Ryderekről készült képek és videók.

felszínt. A BioWare állítja: ez az eddigi legnagyobb játékuk, mégsem szeretik, amikor „sandbox" vagy „open-world" jelzőt aggatnak rá, mert ezek a stúdió szerint túlságosan bekategorizálják a programot, holott igenis lesznek még benne lineáris területek. A bolygók sokfélék lehetnek, vízi világoktól kezdve az erdős-mezős kis Földeken át mindenféle planétával találkozhatunk majd.

A nyitott területeken egyébként az első rész Makojának testvérével, a Nomaddal bolyongunk majd. Ez egy szárazföldi jármű, amit arra terveztek, hogy minden tereppel megbirkózzon. Képes ugratni és hirtelen felgyorsítani, ezáltal szakadékok felett is át lehet vele repülni. Akik még emlékeznek a korábbi járgányra,

ÉS A MULTIPLAYER?

Ne tessék röhögni, a Mass Effect 3-ban nagy siker volt a többjátékos mód, így a BioWare az Andromedába is implementálja a multit. Nagy változások egyébként nem várhatók: ezúttal is egy csapatalapú hordamódot kapunk, amiben a játékosok az egyre erősebb hullámban rájuk törő ellenfelekkel veszik fel a harcot. Újdonság a cikkben taglalt küzdelmi mechanika, valamint a kártyák rendszere: a játékosok feloldott kártyákkal nehezíthetik és könnyíthetik az összecsapásokat, ez pedig a bezsebelt tapasztalati pontok és egyéb jutalmak mennyiségét és minőségét befolyásolja. A multi kasztalapú lesz, és megjelenik benne a Call of Dutyból és Titanfall 2-ből ismerős presztízs is. Ez így összességében jól hangzik, meglátjuk.

bizonyára felszisszennek miatta, mert egy nagyon nehezen vezérelhető jármű volt. A BioWare tanult a hibájából, a Nomaddel könnyen elboldogulnak majd a játékosok, annak ellenére, hogy igyekeznek életszerű mozgást kölcsönözni neki. Ennek érdekében a Need for Speed fejlesztői közül is átültek páran a BioWare-hez.

A TE TÖRTÉNETED

Mindez jól hangzik, a Mass Effecthez azonban sokan a döntés szabadságát társítják. Ezen a téren is újdonságokkal kedveskedik a BioWare. Először is búcsút intenek a Paragon/Renegát rendszernek. A korábbi Mass Effectekben sokféle döntés elé állt a játékos, ezek azonban a „jó" és a „rossz" élesen elhatárolódó mezsgyéjén mozogtak. Akkoriban ez még rendben volt, de a sorozat idén tízéves lesz, archaikusnak tűnne ez az egyszerű felosztás, ráadásul sokan kritizálták is miatta a szériát. A döntések

az Andromedában is megmaradnak, de nem lesz minden fehér és fekete; a fejlesztők szerint ez eleve rossz hozzáállás, Ryderék mindenképpen az emberiség érdekét tartják szem előtt, csak az a kérdés, hogy ennek érdekében mire hajlandók és mire nem. Ha hozunk egy döntést, a következmények tükrében kell elszámolnunk a lelkiismeretünkkel, a karakterek nem fognak elköteleződni egyik irányba sem. A csapat egyébként arról nem beszél, hogy a játékosok egyéni döntései miként befolyásolják majd a trilógia többi részének cselekményét. Azt mondják, messze van az még, és mivel egyszer már lyukra futottak az ígéretekkel (Mass Effect 3), óvatosan állnak a dologhoz.

Sokkal fontosabbnak tartják a szereplők közötti konfliktusokat. A csapatban ismét lesznek idegenek, és ahogy a korábbi részekben, úgy az Andromedában is lehetőség lesz románcokat szőni. A rajongók ezt elvárják, a BioWare pedig a lehetőségekhez képest realista forgatókönyveket ígér: nem lesznek nevetséges hódítások, ha pedig valakit az ágyunkba csábítunk, az a többi karakterre is hatással lesz. Visszatérnek továbbá a hűségküldetések is, a Mass Effect 2 legnépszerűbb elemei – ezek olyan missziók, amik a csapattagok személyes hátterét göngyölítik fel. Egyelőre nem sok lényeges karaktert leplezett le a BioWare, a Ryder családon, a dokin és Liamen túl Peebee, egy magányos aszari kalandor csatlakozhat hozzánk, aki nagyon fontosnak tartja az illemet és a társadalom elvárásait. Illetve lesz még egy krogan társunk is – hiába, ezek a páncélos, hüllőszerű idegenek nagyon népszerűek a rajongók között. Akárkikkel is barátkozzunk össze, aki a legfontosabb, hozzánk legközelebb álló személy lesz, az a testvérünk, valamint az apánk. Élettörténetük egy része megkerülhetetlen lesz a történetben, mélységébe viszont opcionálisan merülhetünk el.

A RÉGI RECEPT SZERINT

Az új Mass Effect sokáig fátyol alatt várta, hogy a kiadó végre leleplezze, a sokéves várakozás pedig irreális elvárásokat szült. Az alapján, amit eddig tudunk, úgy tűnik, az Andromeda sem lesz csoda, sokkal inkább egy amolyan „best of" válogatás a trilógia legjobb elemeinek felhasználásával, finomítva azokon, hogy még élvezetesebb, folyamatosabb legyen az akció.

Hogy ennek örülünk-e, nehéz kérdés; egyrészt sajnáljuk, hogy a szerepjátékos elemek bevallottan a háttérbe szorulnak, másrészt a Mass Effect sosem volt igazi RPG, inkább csak kölcsönvett a műfajtól pár szimpatikus elemet. Ráadásul manapság a nagyköltségvetésű szerepjáték nem is létezik, helyét a nagyszabású akció-RPG vette át (The Witcher 3, Final Fantasy XV). Ennek tükrében pedig kifejezetten jól hangzik a koncepció, hiszen a Mass Effectet sem véletlenül szeretik annyian. Ráadásul a stúdió most sokkal felelősségteljesebben jár el, mint a botrányba fulladt harmadik résznél: nem ígérnek fűt-fát, hanem elmondják, hogy kérem, ez és ez lesz a játékban, ami ekkor és ekkor jelenik meg. A pontos dátum egyébként március 21., ekkor PC-re, PS4-re és XOne-ra is elérhetővé válik a program. A multiplatform kivitel talán ijesztő lehet a PC-s játékosoknak, de nem szabad elfelejteni, hogy az Andromeda alatt a DICE által írt Frostbite grafikus motor dolgozik. A Battlefield 1-ben már látjuk, mire képes ez a technológia, ráadásul azóta fejlesztettek rajta, így egy skálázható, remek látvánnyal megáldott számítógépes változatra számítunk.

A magunk részéről nagyon várjuk a folytatást – én különösen, de nem hagyom, hogy a rajongás elvakítson. Egy minőségi, jó játékot várok, ami kiváló időtöltés lesz az egyre hosszabbra nyúló tavaszi napokon. Remélem, a BioWare hozza a formáját.

A Mass Effect-játékokra jellemző dialógusrendszer az Andromedában is visszatér, igaz, a szélsőséges válaszok eltűntek.

ÚJABB SÁRFUTAM

DiRT 4

[ÍRTA GEBBBE] **NAGY VALÓSZÍNŰSÉGGEL SOKAKNAK MÉG AZ SEM ADATOTT MEG, HOGY A DIRT RALLY TEREPEIT MEGHÓDÍTSÁK, DE IDEJE LESZ PÓTOLNI A HIÁNYOSSÁGOT, MIVEL JÚNIUSRA BE KELL JÁRATNI A PERIFÉRIÁINKAT EGY SZÁMOZOTT FOLYTATÁSHOZ, A DIRT 4-HEZ. EGYIK SZEMEM SÍR, A MÁSIK VÁR.**

Ha nem is kicsi, piros-sárga tetővel, de buggynak csak buggy, nem igaz?

Annak idején, a Dirt Rally kapcsán már feleleveníttettük a szép gyermekkori élményeket, amelyeket a régi nagy ralis címekkel szereztünk, így most nem is nagyon szánnám az előzetesünk drága karaktereit történelem órára. Főleg, hogy a rali híveit szinte maximálisan kiszolgáló, tavaly decemberben megjelent játék kiváló mintapéldája volt egy Early Access cím fejlődésének és megszületésének. Szinte minden a rajongók álmai szerint zajlott, egy minden kártyát kiteregető és részletes roadmap segítségével lehetett végigkövetni a fejlesztési fázisokat. A DiRT 4 kapcsán azonban erről nincsen szó, ezt a programot nem bocsátja útjára korai hozzáférésben a kiadó. Ugyanakkor nem is lacafacázik, a DiRT 4-nek már van saját steames oldala, sőt a megjelenés dátuma is ismert. És az kétségtelen, hogy elképesztően kíváncsian tekintek a június felé, mert a készülő őrület egyik funkciója igencsak ígéretesnek hangzik.

I DO IT MY WAY

A beszédes nevű Your Stage, azaz a Te Szakaszod nem mást tesz lehetővé, minthogy saját magunk tervezhessünk meg egy adott szakaszt, és ezt meg is oszthassuk ismerőseinkkel egy jó verseny reményében. Ki kell választani a helyszínt, meg kell adni még eddig tisztázatlan paramétereket, és kész is a móka. Mentalitásunk és gyakorlottságunk szab határt annak, hogy hosszabb, ezzel együtt technikásabb szakaszokat kreálunk, vagy rövidebb, de kevesebb hibalehetőséget megengedő kihívásba rángatunk bele valakit. Hasonlónak hangzik, mint a Trackmania Turbóban működő pályagenerátor, amely körülbelül 2-3 paraméter hatására villantotta meg nekünk az elmebetegség ötven árnyalatát.

Jogosan merülhet fel a kérdés, hogy mit is takarnak az említett helyszínek. Előzetesen öt színtérről hullt le a lepel, melyek Ausztrália, Spanyolország, Michigan (USA), Svédország és Wales. Ezeken felül fontos említeni még a Ralikrosz Világbajnokság jelenlétét is, így Montalegre, Lohéac Bretagne,

ADATOK

KIADÓ
Codemasters

FEJLESZTŐ
Codemasters

MŰFAJ
verseny

MEGJELENÉS
2017.06.06.

STÍLUSMINTA

DiRT 3
2011 (CODEMASTERS)

DiRT Rally
2015 (CODEMASTERS)

Hell, és Holjes & Lydden Hill nyújtotta kihívásokkal is szembe fogunk kerülni. Aki kicsit is otthon mozog ebben a világban, az persze megint felkapja a fejét, hogy miért csak ennyi, amikor a világbajnokság helyszíneinek száma ennek legalább a duplája, sőt nem egyet a Dirt Rally felhozatalában is láthattunk már. Erre az egyetlen magyarázat az lehet, hogy a teljes licenc birtokában inkább több játékon keresztül csöpögtetik nekünk az RX világát, mivel a nagy számú helyszínnel külön játékot is piacra lehetne dobni, de nem biztos, hogy kiállná az elvárások próbáját.

„ADJA VISSZA A KOCSINKAT!"

Akik odavannak a homokfutó-versenyekért és a stadium truck fogalma sem ismeretlen számukra, azok most koncentráljanak ide. Igen, visszatérnek a szöcskék és a kisteherautók, melyekkel olyan jókat lehetett lökdösődni és repülni a DiRT 3-ban is. Ezúttal viszont nem csak egy kategóriában kapjuk meg ezeket a járműveket, hanem két-két osztályból válogathatunk kedvünkre.

A megmérettetések Kaliforniába, Nevadába és Mexikóba fogják wellness hétvégére kalauzolni a vastag sárpakolásra vágyókat. A teljes járműkínálat előreláthatólag több mint 50 darab vasat tartalmaz, szinte biztos vagyok benne, hogy egy autóbolond sem fog elégedetlenül felállni a gépe elől. Napjaink

VISZLÁT, DIRT 3!

Emlékezzünk kicsit vissza a Dirt Rally Early Access bemutatkozására! Nagyjából vele egy időben jött az örömteli hír, hogy a DiRT 3 megszabadult a Games for Windows Live kötöttségeitől, ezzel együtt teljesen Steamre lett optimalizálva, megkapta a korábban csak a Microsoft felületén elérhető extra tartalmakat is. Ennek sajnos vége van, mert licenc okokra hivatkozva lekerült a megvásárolható programok listájából több másik Codemasters-címmel együtt. Akinek megvan, az persze továbbra is zúzhatja a versenyeket, de így is nagyon nagy kár érte. Van még otthon dobozos verziótok? Akkor a benne lévő kulcs működni fog, tehát aktiváljátok be nyugodtan Steamen.

népszerű autói, mint például a Ford Fiesta R5 vagy a Subaru WRX STI NR4 mellett ezúttal is meg fog férni egy-egy igazi szörnyeteg, mint például az Audi Sport Quattro S1 E2 is. Meg fog férni? Inkább kötelező az implementálásuk, valamivel el is kell adni egy önmagára kicsit is adó autós játékot.

A technikai tudásunkat igénylő versenyágakról viszont túl sok információ nem ismert. A harmadik rész népszerű gymkhanájának visszatértéről például még csak említés szintjén sem regélnek a sajtóanyagok, de nyomait azért fel véltem fedezni néhány helyen. Itt van például a Dirt Academy, amely Washingtonba invitál minket a DirtFish Rally Iskolába. A valóságban a 2 órás kezdőcsomagtól a 3 napos intenzív tanfolyamig lehet válogatni, pénztárcánk méretétől függően. Az induló ár 475 amerikai dollár, amely felmehet egészen 4500-ig is. Itt tehát minden adott ahhoz, hogy korrektül megtanuljuk egy raliautó vezetésének minden csínját-bínját. Mit is értek ezek alatt? Kézifék használatát lefelé váltás közben, kanyarok ideális ívben való összekötését, de ide tartozik a navigátor utasításainak is a korrekt értelmezése. Ebben a formában remélhetőleg úgy kell ügyességi feladatokat megoldanunk, hogy ez nincsen karrier formájában ránk erőltetve.

A RALI VILÁGA, AZ ÉN VILÁGOM

El is érkeztünk tehát az egyik fontos sarokponthoz, a karrierhez. Különösebben hangzatos újdonsággal ezúttal nem kecsegtetnek bennünket, megkreáljuk a sofőrünket, haladunk versenyről-versenyre, szponzorokkal szerződünk le és építjük a csapatunkat. Egy-egy szakasz után szokás szerint limitált idő áll majd a rendelkezésünkre az autók megjavításához, ám képzettebb mérnökök szerződtetésével mindezt hatékonyabban is megvalósíthatjuk. Ide tartozik az autók beállítása is, függően az időjárási- és útviszonyoktól, de nagyon mély tuningolással ezúttal sem kell számolni.

Minden eddiginél realisztikusabb sérülésmodellt is meglegyintettek, amelyre azért akaratlanul is felkapja az ember a fejét. Nyilvánvalóan nem a Wreckfest vagy a Beam NG magaslatait fogja megcélozni a Codies csapata, de az tény, hogy nem árt egy kis ráncfelvarrás erre a területre sem. A játék motorját illetően hivatalos információt nem kaptunk még, de jó eséllyel az F1 2015 és 2016 által is használt, saját fejlesztésű EGO 3.0 fog visszaköszönni a játékban. A Dirt Rally egyik legnagyobb hiányossága minden bizonnyal ez volt (magas gépigény, technikai gondok), pedig valljuk be, nagyon jól nézett ki. A mai trendektől közösségépítés terén sem akar elmaradni az új üdvöske, napi, heti és havi hosszúságú kihívásokon vehetünk részt, platformok közötti eredménylistákon szerepelünk majd, és fejlettebb telemetriarendszer is rendelkezésünkre fog állni.

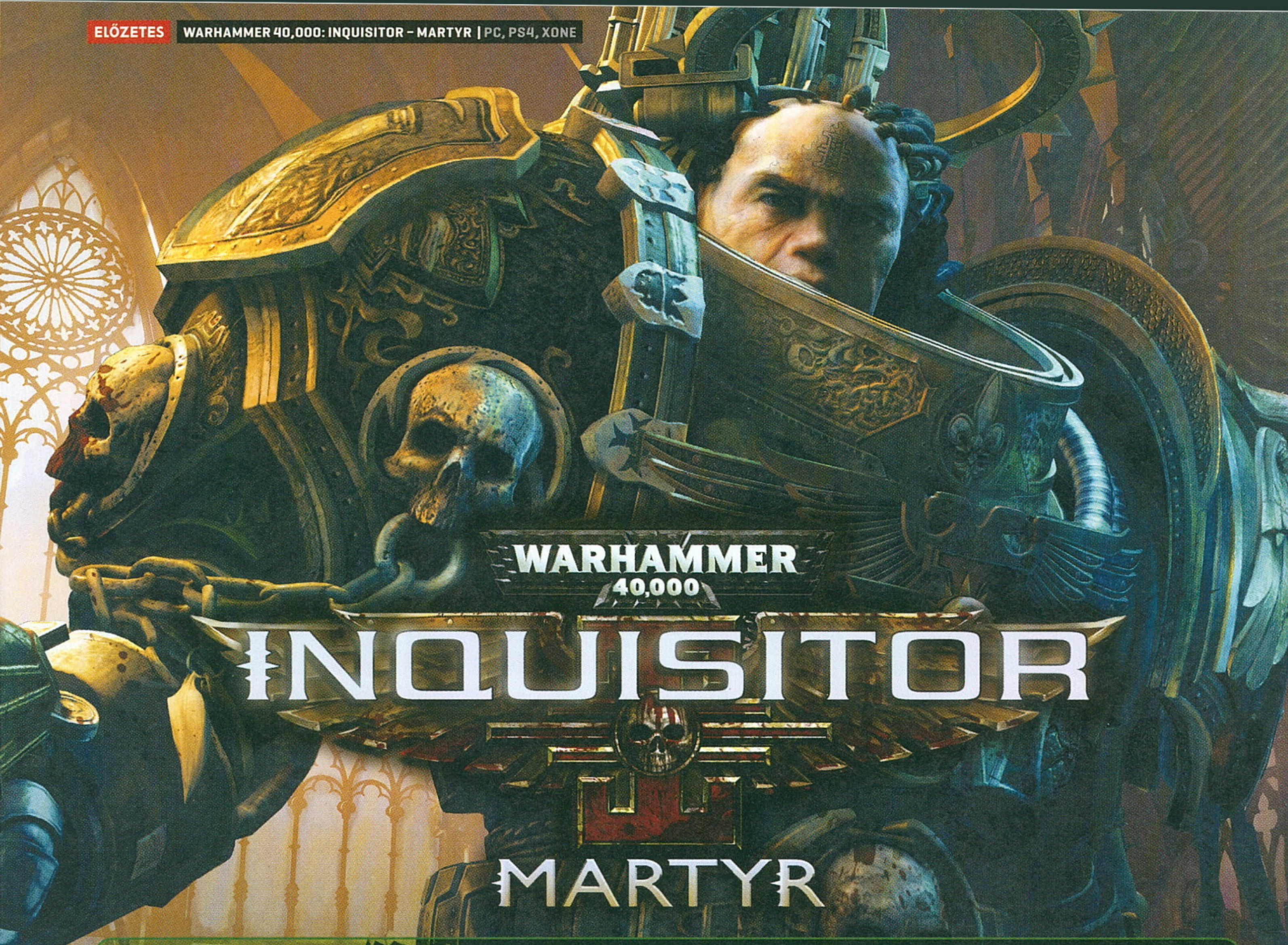
A DIRT 4 A DIRT RALLY ÉS A DIRT 3 ÜGYES ÖTVÖZETÉNEK TŰNIK, REMÉLJÜK, A CODIESNÁL SIKERES LESZ A FÚZIÓ.

MIRE SZÁMÍTSUNK?

A Codemasters közleményei nem hagyták, hogy különféle találgatásokba kelljen belemenni, helyette megpróbálták behatárolni, hogy a DiRT 4 mégis milyen játékélményt szándékozik majd nyújtani a virtuális adrenalinőrülteknek. A pályák realizmusát nézve kicsit Dirt Rally lesz, de játékmenetét tekintve inkább a DiRT 2 és 3 ötvözetének tűnik. Remélhetőleg ez visszahozza majd a megszokott ralis formulát, miszerint bizonyos időközönként, de ugyanazon a pályán fogunk haladni a többiekkel, így akár be is érhetjük vagy le is előzhetjük lassabb társainkat. A helyzet trollkodási faktora igen magas, de jó társasággal kifejezetten mókás tud lenni. A hivatalos roadmap szerint erre igen nagy esély van.

Itt szerepel egyébként az is, hogy sokan hiányosnak találták a Dirt Rally tartalmát, és így hallgatva ránk ezt próbálják orvosolni a legújabb játékban a fejlesztők. De miért? Kicsit furcsa, hogy ha valamiből hiányolunk valamit, akkor azért inkább egy teljesen új játékot kapunk. Mint tudjuk, tökéleteset nagyon nehéz alkotni, de a pályagenerálásban és a korábban csak Jam Sessionként ismert többjátékos parti-rendszerben nagyon bíznak az angolok. Megfelelően szimulátoros felépítéssel és kellően árkád irányítással egyenesen szuperül hangzik a koncepció, különösen annak tekintetében, ami a DiRT 3-mal esett meg nemrégiben (lásd a keretes anyagban). Én nagyon várom a végleges játékot, akinek pedig kedve van hozzá, júniusban találkozhat majd velem és a nevemmel azokon a bizonyos ranglistákon, na meg persze remélhetőleg itt a Guruban is a végleges változat tesztjével. Ha nem így van, akkor valószínűleg az ibolyákat szagolgatom. Igen, alulról.

A közhiedelemmel ellentétben nem csak a porban lehet vezetni a raliautókat.



WARHAMMER 40,000 INQUISITOR – MARTYR

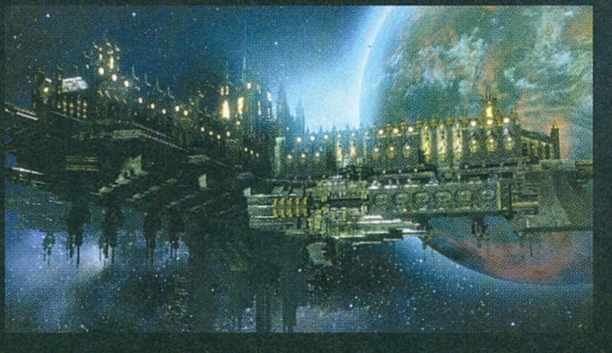
[IRTA CHRIS] **Az akció-szerepjátékok és a Warhammer rajongójaként nagyon nehezemre esett, hogy ne könyörögjek játszható, hazavihető verzióért a Neocore stúdiójában, ahol nemrég megfordultunk Chochóval. Itt készül ugyanis az Inquisitor – Martyr, ami egyszerre Diablo, Path of Exile és Dawn of War. Tehát az év játéka, ugye?**

Amerre csak néztem, mindenütt társasjátékok, Warhammer magazinok és relikviák, valamint olyan figurák hevertek, amelyekért jó ízlésű gamer biztosan odaadná egy veséjét is. A budapesti Neocore stúdióban jártunk, ahol épp most indult be a hajtás, ugyanis kezdenek kerek formát alkotni készülő játékuk, a Martyr egyes alkotóelemei. Indul az új weboldal, jön az új trailer, hamarosan pedig ömleni fognak az első visszajelzések arról, hogy mit és hogyan kéne még változtatni a játékon ahhoz, hogy a Warhammer-rajongók és az ARPG-fanok is boldogok legyenek. Igen, itt mindenki csak Martyrnak nevezi a projektet, ami nem csoda, hiszen a Warhammer-játékok címeit még a borítóra is nehéz rápréselni, de a The Incredible Adventures of Van Helsing sem volt épp rövid cím.

No de mindegy is, hiszen nem azért voltunk ott, hogy címekről beszélgessünk és társasjátékozzunk (bárcsak így lett volna!), hanem azért, hogy jó alaposan megnézzük, hogy áll a Martyr fejlesztése. Jelentjük, még nem túl jól, de legalább már látszik a fény az alagút végén.

CSÁSZÁR-MORZSÁK

A Neocore 2013 óta dolgozik legújabb akció-szerepjátékán, amely első ránézésre akár egy Van Helsing folytatásnak is beillene, hiszen gótikus környezete és nagyon hasonló kameraperspektívája azonnal szemet szúr még a laikusoknak is. De a Martyr hosszú utat tett meg a Van Helsing óta. A Games Workshop logó már ott virít minden induláskor, és persze a cím is árulkodó: a Warhammer-univerzumban járunk, annak is a 40,000-es érájában, ahol a mindenható Istencsászár uralkodik az ismert galaxis felett. Őt szolgálja megannyi katona és űrgárdista is, akik közül az utóbbiak jó pár videojáték főszereplői voltak már, elég csak a pár hónapja megjelent Space Hulkra gondolni. A Martyrban is egy ilyen kőkemény űrgárdistát alakítunk, méghozzá a Császár egy különleges titkos ügynökét, akivel a feladatunk pofonegyszerű: pusztítsuk el a Birodalom ellenségeit. Ezekből pedig, nincs sok, csupán pár millió, ezért aztán orkok, génorzók és tiranidák, valamint a Káosz erői egyaránt a célkeresztünkbe kerülnek, ellenfeleinket pedig örömmel és büszkén fogjuk a túlvilágra küldeni. A Császárért és a Birodalomért!



ADATOK.

KIADÓ
NeocoreGames

FEJLESZTŐ
NeocoreGames

MŰFAJ
akció-szerepjáték

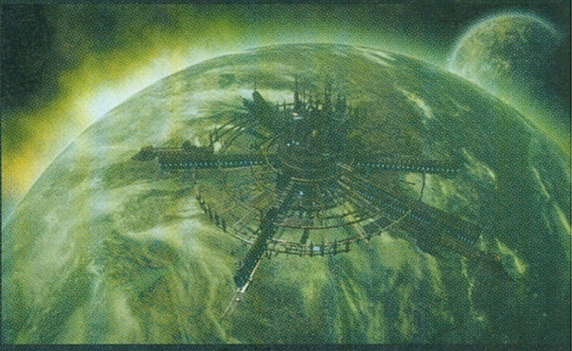
MEGJELENÉS
2017 ősze

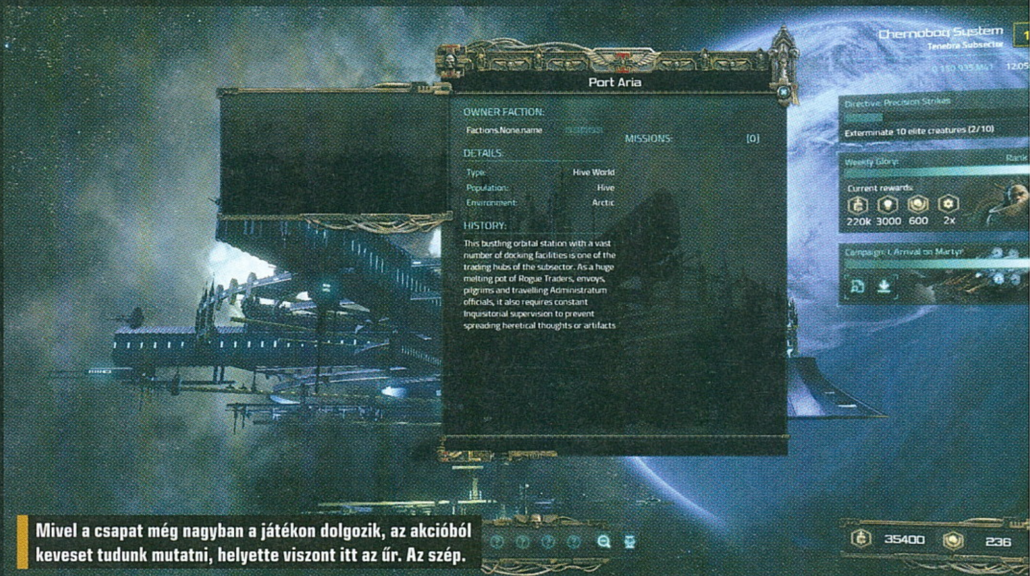
STÍLUSMINTA

Diablo
2012 (BLIZZARD)

Incredible Adventures of Van Helsing
2013 (NEOCOREGAMES)

Bár nagyon szeretnénk azt mondani, hogy a Martyr nem Van Helsing, azért az rögtön látszik rajta, hogy nagyjából követi az előd által kitaposott utat. Még mindig egy döntött, izometrikus nézetű akció-szerepjátékról van szó, amelyben a főszereplőt az egér vagy a kontroller segítségével irányítjuk egyik helyről a másikra, miközben 20 méterenként ömlik a nyakunkba valami szörnycsapat. A Martyr egyik sajátosságát a fedezékrendszer nyújtja, ami szokatlannak tűnhet egy ilyen akciójátékban, igazából példát sem tudunk mondani, hol láttunk ehhez hasonlót. Ennek oka valószínűleg az, hogy a fedezékrendszer lassítaná, bonyolultabbá tenné egy ilyen stílusú játék





Mivel a csapat még nagyban a játékon dolgozik, az akcióból keveset tudunk mutatni, helyette viszont itt az űr. Az szép.

harcrendszerét, de szerencsére itt nem ez a helyzet. A Martyrban a fedezékrendszer automatikusan bekapcsol, és szinte ügyet sem vetünk rá, hogy létezik. Főhősünk magától fedezékbe kuporodik, ha közel megy valamilyen tereptárgyhoz, ellenfeleinket pedig a mesterséges intelligencia tuszkolja folyamatosan valamilyen oszlop vagy betonelem mögé.

A biztonságot nyújtó terep viszont nem tart ki örökké. Minden fal és oszlop apró darabokra lőhető, robbantható ráadásul ezt a fajta rombolhatóságot még előnyünkre is fordíthatjuk úgy, hogy ellenfeleinkre döntünk egy hatalmas pillért vagy boltívet. Ez már önmagában is elég látványosan fest, de a repkedő szilánkok mellett csonkolt végtagok szállingóznak a levegőben, ami olyan hitelesen és brutálisan adja vissza az univerzum hangulatát, hogy öröm nézni. Ez a fajta csonkítás egyébként nemcsak a látvány terén kap értelmet, hanem funkciója is akad: ha például sikerül leszakítanunk egy ellenfél fegyvertartó karját, akkor majdhogynem teljesen ártalmatlanítjuk is azzal az illetőt. Ugyanez érvényes az alsó végtagokra is, tehát a lábak esetében mobilitásukat vesztik el ellenfeleink, fejük esetében pedig... nos, többek között a józan eszüket. Ha pedig mindez nem lenne elég látványos és vérgőzös számunkra, egyes helyzetekben kivégzési animációkat is végigcsodálhatunk, melyek során inkvizítorunk könnyűszerrel tép le fejeket, vagy vág ketté lánckardjával megszeppent hitetleneket.

A JÓ, A ROSSZ ÉS A... TITOK

Induláskor három kaszt közül választhatunk majd, melyek közül kettőt már ismerünk is. Az első a crusader, aki gyakorlatilag egy jól páncélozott űrgárdista, egyik kezében boltert, másikban pedig lánckardot tart. Ezenkívül használhat pajzsot és egyéb közelharci fegyvereket is, valamint olyan pusztító eszközöket is könnyen megemelhet, mint a kétkezes plazmafegyver, amellyel hatalmas tátongó lyukat üthet ellenfeleinek sorába vagy bordái közé.

Rajta kívül a választható karakterek közt megtalálható az assassin is, aki a gyors és fürge játékmenetet képviseli. Két karddal és egy mesterlövészpuskával van felvértezve, gyakorlatilag egy tökéletesre csiszolt gyilkológépet kapunk a bőrébe bújva, aki távolról és közelről is egyaránt halálos. Persze páncélzata elég vékony, így nem igazán érzi jól magát akkor, ha körbeveszi őt egy tucatnyi ork, de valamit valamiért, ugye. A harmadik játszható kasztot sajnos állandó unszolásunkra sem árulták el nekünk a készítők, de ha tippelnünk kéne, leginkább egy könyvtárosra tennénk a voksunkat, aki pszionikus képességeivel pusztítja el ellenfeleit.

A cím kimondhatatlanul és leírhatatlanul hosszú, de ettől függetlenül is jó lesz a Martyr. Nevezzük szimplán így.

Bár minden valamire való akció-szerepjáték sarokkövét a lootrendszer alkotja, hiszen ez mozgatja előre újra és újra, küldetésről küldetésre a játékosokat, stúdiólátogatásunk során erről sem tudtunk meg túl sokat. Egyelőre a loot egy nagyon kényes kérdés a Martyrban, ugyanis fontos szempont a játék fejlesztése során, hogy az illeszkedjen a Warhammer-univerzum törvényei közé, amikről januári magazinunkban írtunk is egy átfogóbb cikket.

Mindenesetre egy ARPG komolyabb loot nélkül olyan, mint egy FPS állandó lövöldözés nélkül, szóval biztosak lehetünk benne, hogy kapunk valamilyen lootrendszert. Fegyvereket és relikviákat

A gamescom alatt már volt szerencsénk összeakasztani a bajszunkat ezzel a csúnya nagy döggel, és hát nem élveztük.

egészen biztosan zsákmányolhatunk majd, amiket a jól ismert ritkasági sorrendben dobál számunkra a játék.

Összeszedhetünk nagyon ritka, úgynevezett nevesített tárgyakat is (legendary?), illetve még az is előfordulhat, hogy tárgyszettek is helyet kapnak a programban. Ezenkívül barkácsolás, tárgykészítés is kerül a játékba, de erről aztán végképp nincs semmilyen elképzelésünk, hogyan is fog ténylegesen kinézni vagy működni.

Ha valaki támogatná a fejlesztőket, ezt is megteheti a lenti dobozban található csomagok segítségével, amik sok extrát adnak.

Az viszont már biztos, hogy inkvizítorunk kinézete és megjelenése úgy változik majd, ahogyan karakterünk fejlődik a játék során. Minél magasabb szintűek leszünk, minél több célt teljesítettünk, úgy nézünk ki egyre bitangabbul, ami látványosan jelzi társaink számára, hogy milyen fából is faragtak minket. A hagyományos XP-rendszer, tehát a tapasztalati pontszerzés és szintlépés mellett kapunk passzív és aktív képességeket is, melyek közül az utóbbiak a fegyverekhez kötődnek, tehát attól függően nyílnak meg számunkra, hogy mi van a kezünkben – tehát más skilleket kapunk a plazmavetőhöz és a bolterhez. Ha minden igaz, bár erről még ugyancsak szűkösek az fellelhető információk, olyan változatos és színes lesz a képességrendszer, hogy szinte nem találkozunk majd két ugyanolyan karakterrel a játékban. Nos, úgy legyen.

CÉL: A CALIGARI SZEKTOR

Bár a játékmenetről sok szépet és jót lehet mondani, azt azért erős túlzás lenne kijelenteni, hogy forradalmi volna. Egy látványos, és a Warhammer világához hű ARPG-ről van szó, ami egy jól kitaposott ösvényt követ. Viszont a játékmódok esetében már tényleg beszélhetünk forradalomról, és szépen lassan elkezdhetünk hüledezni azok ismeretében. Két főbb játékmód kap helyet a programban. Az egyik a hagyományos értelembe vett kampány, ami fejezetekre bontva, átvezető videók keretében mesél el nekünk egy komor, véres történetet. Ennek főhősévé válhatunk, inkvizítorként, aki egymagában veszi fel a harcot a Birodalom ellenségeivel. A kampányban nincs co-op, tehát egyedül, egy viszonylag zárt világban kell végrehajtanunk a ránk bízott küldetéseket,

A TÁMOGATÓI CSOMAGOKRÓL

Mire ezeket a sorokat olvassátok, már elérhető a játék hivatalos, megújult weboldala. Az új oldalon megnyílik a NeocoreStore névre keresztelt felület is, ahol különböző támogatói csomagokat vásárolhatnak a rajongók. Egyelőre úgy néz ki, hogy dobozos verzió nem lesz a játékból, viszont a drágább kiadások már tartalmaznak kézzel fogható relikviákat. Az oldal megújulásával egyébként összevonásra került a devblog és a community felület is, ahova a fejlesztők a visszajelzéseket várják a korai hozzáférésű változat tesztelőitől. És akkor, íme, a kiadások:

Tier 1 – 40 dolláros csomag – Digitális játék

- Korai hozzáférés a játékhoz
- Szavazásokban való részvétel
- Megjelenéskor a teljes játék unlockolása
- Név feltüntetése a stáblistán a Special Thanks rész alatt

Tier 2 – 80 dolláros csomag – Digitális játék

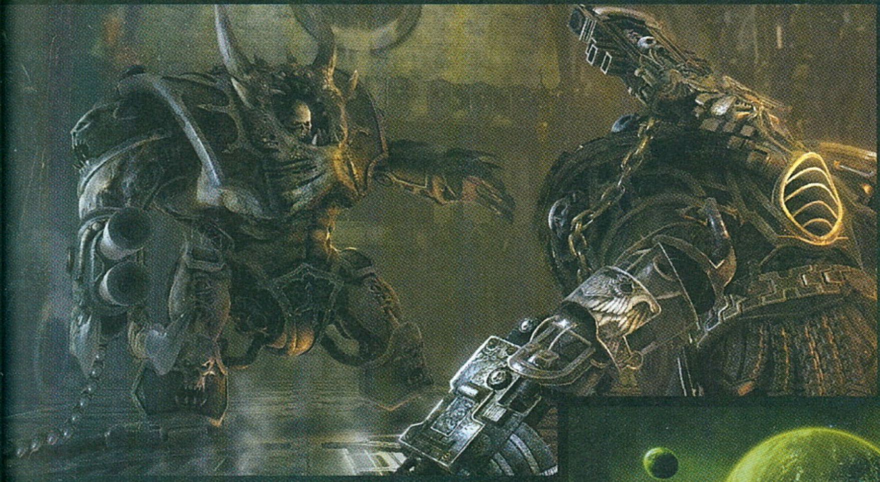
- Korai hozzáférés a játékhoz
- Szavazásokban való részvétel
- Megjelenéskor a teljes játék unlockolása
- Név feltüntetése a stáblistán a Special Thanks rész alatt
- Egyedi kisállat
- Zenei album
- Digitális art book

Tier 3 – 300 dolláros csomag – Digitális játék és relikviák

- Korai hozzáférés a játékhoz
- Szavazásokban való részvétel
- Megjelenéskor a teljes játék unlockolása
- Név feltüntetése a stáblistán a Special Thanks rész alatt
- Egyedi kisállat
- Zenei album
- Digitális art book
- Különleges emote (animáció és hang) a karaktereknek
- Díszláda
- Névre szóló póló
- Kupa
- Caligari szektortérkép
- Pénzérmék

Tier 4 – 1000 dolláros csomag – Digitális játék és relikviák

- Korai hozzáférés a játékhoz
- Szavazásokban való részvétel
- Megjelenéskor a teljes játék unlockolása
- Név feltüntetése a stáblistán a Special Thanks rész alatt
- Egyedi kisállat
- Zenei album
- Digitális art book
- Különleges emote (animáció és hang) a karaktereknek
- Díszláda
- Névre szóló póló
- Kupa
- Caligari szektortérkép
- Pénzérmék
- Az összes teljes megjelenést követő kiegészítő és DLC ingyenes
- Félnapos stúdiólátogatás
- Felkerülés a hősök falára
- Dedikált könyv



A Martyr egyik legnagyobb szépsége a nyitott világ lesz, aminek hála szabadon választhatunk a küldetések közül, és multiban is oda megyünk, ahova akarunk.

miközben megismerjük az univerzum sötét titkait. Ellátogatunk megannyi űrállomásra és bolygóra, hogy szétrúgjunk pár szörnyvalagat, kapunk mellé egy narratívát, aztán tulajdonképpen ennyi volt.

Viszont a Martyr egy nagyon érdekesnek hangzó, állandó univerzummal is várja a játékosokat, ami már sokkal izgalmasabbnak ígérkezik a sima kampánynál. Itt valami olyasmit kell elképzelni, mintha keresztezték a Guild Warst a Path of Exile-lal, tehát egy félig-meddig MMORPG rendszerről van szó. Ebben a játékmódban már egy több száz csillagból és ezernyi planétából álló terület vár ránk, és kijelenthetjük, hogy tulajdonképpen itt zajlik majd az igazi játék. Ide akár első szintű játékosként is elmehetünk, és azonnal belekóstolhatunk a kooperatív multiplayerbe is, amelyben egyszerre négyen vághatjuk magunkat partiba úgy, hogy bármikor ki- és beléphetünk mások játékaiba.

A játékmód alapja egy csillagtérkép, amelyet megnyitva négy különböző mélységben merülhetünk el a naprendszerek és a bolygók közt. Ezeket bogarászva választhatjuk ki bevetésünk helyszínét, ami a szektortól függően belövi missziónk nehézségét és egyéb specifikációit, kezdve a helyszíntől egészen az ellenfelek típusáig. Küldetésekből többtucatnyi, pontosabban több mint 50-félével találkozhatunk itt, melyek közt akadnak majd egyszerű vadászatok és úgynevezett nyomozások is, miközben utóbbiak további területekre irányítanak minket. Mentőakciók, területvédések, és ehhez hasonló feladatok lesznek a direktíváink, tehát a változatosságra biztosan nem lesz panasz. Minden küldetés nagyjából 20 percig tart, és a végén természetesen jutalmat is kapunk, méghozzá attól függően, hogy milyen nehézségi szinten toltuk végig.

Ez az úgynevezett állandó univerzum tehát végeláthatatlan küldetéssel vár majd minket, melyek mellé egy-két havonta érkeznek ingyenesen letölthető, úgynevezett szezoncsomagok is, ami talán ismerős kifejezés lehet a Diablo 3 játékosai számára. A Martyrban is ehhez hasonlót kell elképzelni, tehát új tartalommal, globális, minden játékos számára elérhető céllal töltik fel az univerzumot, így érkezésükkor érdemes lesz mindenkinek újra és újra hadrendbe állni. Ezenkívül a játékosok klánokba is csoportosulhatnak, melyek egymással versengve küzdhetnek egy-egy terület dicsőségéért. Itt nem konkrétan egymás ellen kell küzdeniük a játékosoknak, hanem azért, hogy megadott keretek közt teljesítsenek egy-egy feladatot, s így klánjuk zászlaja felkerüljön egy szektor fölé. Tehát dinamikusan változó erőviszonyok, több száz küldetés, szezonálisan elérhető loot és megannyi érdekes tartalom vár a résztvevőkre, ami rendkívül izgalmasnak hangzik. Apropó PvP! Mivel a Warhammer-univerzum valamelyest kötött, a Martyr nem rendelkezik hagyományos értelemben vett játékos-játékos elleni opcióval. Ehelyett mindenki kap egy erődöt, melyet különféle csapdákkal pakolhat tele annak tulajdonosa. Ezeket az erődöket támadhatják meg aztán az inkvizítorok, amit ha sikerül bevenniük, valamiféle jutalmat kapnak. Itt tehát valamiféle tower defense-alapokra építkező játékmódot kell elképzelni, amiről nekünk rögtön a készítők egy másik játéka, a Deathtrap ugrott be.

MEGJELENÉS? AZ EGY RITKA POKÉMON?

Viszont a megjelenés még messze van, ezért nem vagyunk biztosak abban, hogy mindez tényleg úgy fog működni, ahogy azt most jelen pillanatban tudjuk/láttuk. A játékot nézve folyamatosan kérdések kavarogtak a fejünkben, melyeket hiába tettünk fel, konkrét választ még értelemszerűen nem tudtak adni nekünk a készítők. „Ha egyetlen karakterünk van, akivel bármikor ki- és beléphetünk a kampányba és onnan a multiba, akkor hogyan fognak a különböző szintű játékosok együtt harcolni? Ilyenkor miként fognak változni az ellenfeleink szintjei? Hogy kapjuk a lootot, ha többen leszünk? Lesz-e maximális szint, és ha igen, mi történik azután, ha elértük?" Ezek persze lehetnek apró részletkérdések is, de tény, hogy még nagyon korai lenne mindenre választ várnunk. Azt viszont már most bátran kijelenthetjük, hogy nagyon jó úton halad a Martyr fejlesztése. Reméljük, hamarosan többet is megtudunk róla.

Ellőhetjük ellenfeleink lábát, karját és fejét... de egy ilyen játékban ki fog ezzel foglalkozni, mikor csak kattintgatunk, mint állat?!

Warhammer 40,000: Inquisitor – Martyr

[IRTA LOR] **A hazai NeocoreGames csapata már több ízben is bizonyította, hogy remekül ért az akció-szerepjátékokhoz, és a fiúk most még nagyobb fába vágták fejszéjüket egy nyitott világú Warhammer-kalanddal. Kifaggattuk őket arról, hogyan haladnak a sötét sci-fi ARPG fejlesztésével, milyen új kihívásokat jelent ez számukra, és mire számíthatunk majd.**

A Warhammer 40,000: Inquisitor – Martyr sok szempontból is egy teljesen újszerű Neocore-játéknak tűnik. Nyílt világú lesz, rengeteg újítást ígértek, és erre rátesz az is, hogy már egy jól ismert univerzumot vesztek alapul. Mióta érlelődik az ötlet, és miért éppen a Warhammer?

Pozsonyi „Pozs" Zoltán: 2013 nyarán kezdtük el a concept tervezgetését. A Van Helsing-szériával kezdtük megismerni az ARPG műfajt, sokat tanultunk belőle. Az első rész nagysikerű megjelenése után egyértelmű volt, hogy még legalább egy nagy játékot fogunk a műfajban csinálni. A King Arthur- és a Van Helsing-sorozat után közeget akartunk váltani. Már sok lett volna egy újabb fantasy, így valami darkosabb sci-fi irányba kezdtünk el nézelődni. Erre is, valamint a műfaj számára is ideális jelölt volt a W40k univerzuma. 2014 elejére tisztázódott le a Games Workshoppal való együttműködésünk és a játék koncepciójának váza. Persze ez utóbbi rengeteget változott és alakult azóta is.

Azok is fel tudják venni majd a fonalat, akik nem jártasak a Warhammer-univerzumban?

Vas Gergő: A W40k univerzuma és a hozzá kapcsolódó lore valóban óriási, ám megvan azon előnye, hogy gyorsan és könnyen kiismerhetik benne magukat az újoncok. A hangulatot, a különböző frakciókat, vagy akár a karakterek viselkedését és kinézetét illetően nagyon szigorúan követjük a W40 rajongói által elvárt utat. Ám a Caligari Sector (melyben az Inquisitor – Martyr játszódik) a mi játszóterünk. Kezdetben mi, később pedig majd a játékosok alakíthatják a galaxis eme hatalmasra tervezett szegletének történéseit. Így idővel egészen biztosan otthon fogják érezni magukat azok is, akik nem töltötték eddigi életüket figurák festésével, vagy a W40k háttéruniverzumának olvasásával.

Visszaköszönnek majd játék közben a Warhammer-univerzumból már ismert karakterek? Hogyan sikerült meríteni elemeket a hatalmas lore-ból, hogy az hűen illeszkedjen a világhoz? A licencjogokat birtokló Games Workshop nyújtott valamilyen segítséget nektek a fejlesztés során?

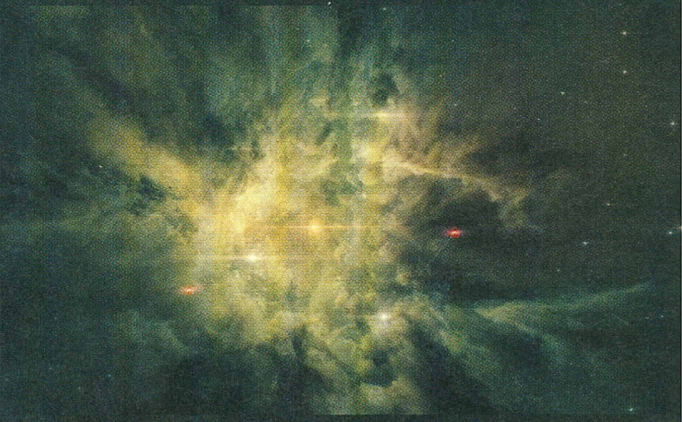
Vas Gergő: A Games Workshoppal folyamatos kapcsolatban vagyunk és nagyon sok segítséget nyújtottak eddig is a fejlesztéshez, legyen az valamilyen narratív kérdés, vagy akár egy fegyver pontos kinézete. Ami az ismert karaktereket illeti, lesznek meglepetések! És bár a Caligari Sector a saját szektorunk, igazodni fogunk a WH40k világában történő eseményekhez. Emellett pedig Németh Áron által már megjelent négy olyan novellánk, ami ebben a szektorban játszódik, és továbbiak is várhatóak más szerzőktől.

Vannak olyan szerepjátékos elemek, amiket megtartottatok a Van Helsingből? Úgy tudom, hogy még a hagyományos életpotik is eltűnnek, és a lootolás is másként fog kinézni, mint eddig láthattuk.

Vas Gergő: A Van Helsing-játékokból rengeteg tapasztalatot szereztünk az ARPG-kkel kapcsolatban, és mivel az Inquisitor – Martyr az eddigi legnagyobb játékunk, ezért elérkezettnek láttuk az időt, hogy kicsit magasabbra tegyük a lécet. Az Inquisitor – Martyr ízig-vérig akció-szerepjáték. A játékosok megtalálhatnak majd benne mindent, amit a zsánertől elvárnak. Viszont azt sem szabad elfelejteni, hogy ez a játék a Warhammer 40000 univerzumában játszódik, ami meglehetősen szigorú szabályok alapján épül fel. Az egyik legnagyobb kihívás – és legizgalmasabb munka – számunkra az volt, hogy összeegyeztessük az ARPG műfaj tradicionális elemeit a Warhammer 40K világával, és olyan játékmechanizmust hozzunk létre, amely mindkettő javára válik.

Milyen új technikai megoldásokat kellett keresni a nyílt világ megvalósításához? Gondolok itt az alatta nyugvó motorra, és bármilyen más szoftveres újdonságra, ami meghajtja a programot. A zeneszerzőtökkel, Gergellyel arról beszélgettem, hogy neki például új kihívást jelentett az, hogy a játék eseményeihez folyamatosan illeszkedő, dinamikus zenét kellett írnia.

Pozsonyi „Pozs" Zoltán: Eddigi játékainkban főként artistok által épített fix mapekkel dolgoztunk. A Martyr esetében a koncepció nagyon nagy számú, változatos tereplősztásokat követelt meg, ami az eddig bevált gyakorlatot alapból kizárta, így keresnünk kellett egy teljesen új megoldást a játékterepek felépítésére. Most előre összerakott terepmozaikokból épülnek fel a pályáink, de ehhez rendesen át kellett alakítani mindent: a mozaikok szintjére levinni a grafikai és game design beállításokat, hogy ezek egymás mellett, véletlenszerűen variálódva is jól nézzenek ki és végül egységes pályaként is



működőképesek legyenek. A játékmotor nagyrészét újraírtuk. Mivel a Martyr teljesen más játék lett, mint a Helsing, így a legtöbb rendszert (rendering, mesterséges intelligencia, szálstruktúrák, vagy az útkeresés) újra kellett építenünk.

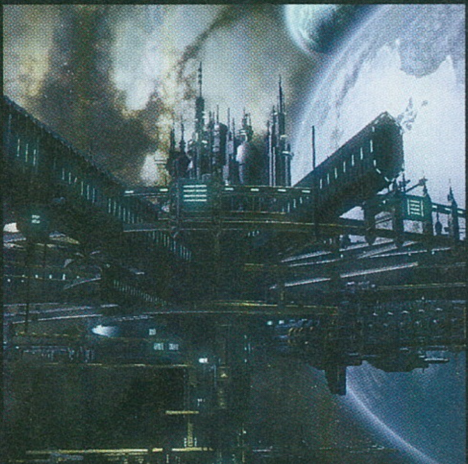
Merült fel útközben valami olyan probléma, ami különösen újszerű volt számotokra még ennyi év tapasztalat után is?
Pozsonyi „Pozs" Zoltán: A multi stabilitása és az online virtuális világ (persistent world) miatt átálltunk felhő alapú szerverstruktúrára, az elég sok mindent megborított. Ott elég sokat kellett tanulnunk és kísérleteznünk. Kisebb, de látványosabb léptékű fejlesztésből is volt jó pár ilyen. Többhónapnyi izgalmat okozott például a környezet rombolhatóságának fejlesztése. Voltak pillanatok, amikor egyszerűbbnek tűnt volna feladni és kivágni ezt a feature-t, de a végeredmény kárpótolt a sok kínlódásért. Nem is kell mondanom, hogy az open world map fejlesztése során is felmerült pár új probléma.

Milyen szavatosságot jósoltok a játéknak, milyen más módok, lehetőségek teszik még tartalmasabbá? Lesznek idővel például új mesterségek?
Vas Gergő: A játékot több évig tervezzük támogatni, egyrészt ingyenes tartalmakat adó patchekkel, másrészt kiegészítőkkel. Előbbieket mi „season"-öknek neveztük el. Ezek tele lesznek új dolgokkal: frakciókkal, szörnyekkel, nyomozásokkal, minikampányokkal. Minden season egy erős központi sztorival érkezik, melynek végkifejlete a játékosok döntésein múlik majd, és ez határozza meg az ezután következő season cselekményeit is. Igyekszünk arra törekedni, hogy az egyjátékos kampány, a multi és az ezekhez folyamatosan adagolt frissítések lekössék a játékosokat, és mindig legyen valami klassz end game cél még a keményvonalas fanok számára is. De persze tervezünk más opcionális játékmódokat is, amelyekről még korai bővebben beszélni.

A Martyr megjelenik Xbox One-ra és PlayStation 4-re is. Miben fog különbözni a konzolos verzió a PC-stől, és miért döntöttetek úgy, hogy az újgenerációs konzolokat is bevesztitek?
Vas Gergő: Úgy gondoljuk, hogy az akció-szerepjátékoknak igenis van helyük konzolon, és mivel előző játékainkat is portoltuk (The Incredible Adventures of Van Helsing, Deathtrap), egy percig sem volt kérdés, hogy az Inquisitor – Martyrra is ez a sors vár. Mindkét port a PC-s verziót követően fog megjelenni. Néhány evidens kezelőfelületbeli változtatást leszámítva nem sokban fog eltérni a PC-s verziótól.

Mikor válik játszhatóvá a játék? Azt végül 2017 második felére halasztottátok. Miért döntöttetek így?
Vas Gergő: Február 10-től egy meglehetősen újszerű kampány keretében már elérhető az első publikus build, amit a W40k-hoz igazodva „The Founding"-nak neveztünk el. Ezt azon játékosok számára dolgoztuk ki, akik szeretnének aktívan résztvenni a fejlesztésben. Akik szeretnék az első játszható buildtől a végső verzióig végigkövetni a játékot, és értékes visszajelzéseikkel alakítani azt.

Akik a kezdetektől velünk tartanak, olyan fizikai és digitális extrákhoz juthatnak hozzá vásárolt csomagtól függően, melyek exkluzívak a „The Founding" ideje alatt. Mikor ez az interjú megjelenik, már élni fog az új weboldalunk, ahol minden ehhez és a játékhoz kapcsolódó információ megtekinthető. Ez a „The Founding" alatt elérhető verzió folyamatosan kapja majd a tartalmi patchcseket a következő hónapokban, és majd valamikor 2017 második felében kijön a végleges játék is, először PC-re, majd Xbox One-ra és PS4-re. Független játékfejlesztőként szerencsére nagyobb mozgásterünk van a megjelenési dátum kiválasztását illetően, és így ezt alá tudjuk rendelni a játék fejlesztésének és tökéletesítésének.



EGYSZEMŰ LÉPEGETŐK

HEAVY GEAR® ASSAULT

[ÍRTA MCMACKO] MINDENKI SZERETI A ROBOTOKAT, PLÁNE, HA AZOK NEMCSAK KIRÁLYUL NÉZNEK KI, DE AKCIÓZÁSUKTÓL A BENNÜNK LAKÓ KISGYERKŐC IS MEGKAPJA A SZIVÁRVÁNY-TÚLADAGOLÁST. A HEAVY GEAR ASSAULT HÁLÓZATI KERETEK KÖZÖTT ZAJLÓ HEVES HARCOKAT ÍGÉR, BÁR A KORAI HOZZÁFÉRÉSŰ STÁTUSZBA KERÜLT JÁTÉK EGYELŐRE CSAK GYEREKCIPŐBEN LÉPEGET.

A Birodalom visszavág óta sejtjük: a lépegetők a sci-fi harcászat legászabb járgányai közé tartoznak. Erre az állításra pedig a vonatkozó animék óta még tényleges ellenérveket sem tudunk találni. Legyen szó olyanokról, mint egy AT-AT, Optimus Prime (sic!), a Titanfall masinái vagy a Macross sorozat fenséges robotjai, a lépegető gépszörnyeket minden fogaskerekükkel együtt imádjuk. A felemás képet mutató MechWarrior Online ugyan jó két éve elérhető a Steamen, de soha nincs ellenünkre, ha egy jól bejáratott franchise mellé egy másik is odadörgölőzik. A régóta készülődő Heavy Gear Assault feszes konkurenciaharcot hozhat, ebből pedig remélhetően mi, játékosok fogunk majd profitálni. Másik részről is akad azért némi apropója cikkünk tárgyának, hiszen számítógépeinken 1999 óta nem volt jelenése a Dream Pod 9 szerepjátékos stúdió által megálmodott Heavy Gear franchise-nak, ami felett két program erejéig az Activision bábáskodott.

A jelenlegi állapotában ugyanakkor még kicsit korai a lelkesedés: sajna elég erőteljesen érződik a programon, hogy a kezdeti kickstarteres botladozások nem lódítottak nagyot a fejlesztés státuszán. A játék tipikus korai hozzáférésű jószág – szerverei konganak az ürességtől, tartalmilag pedig éppen csak valami reménysugár-féleséget villant. De talán ne is szaladjunk ennyire előre. Lássuk, hogy mire is áhítozhatunk a végső megjelenésig!

SOK SZERETETTEL, KANADÁBÓL!

A korábban emlegetett MechWarrior neve nem véletlenül került elő – a fejlesztői csapat ugyanis annak idején a széria egyik legígéretesebb modder társulatának számított. A banda odáig tolta az amatőr szekeret, hogy a nagy Microsoft a MechWarrior 4 újrakiadását már konkrétan a MekTek segedelmével végezte. Aztán 2009 környékén jött a függetlenedés, a brigád bennfenteseinek pedig már a technológia megjelenése előtt hozzáférése volt az Unreal 4 motorhoz. A távoli cél persze már ekkor is a Heavy Gear-univerzumba való befurakodás volt. Az Assault amúgy sem csak a kilencvenes években fogant szerepjátékos világ rajongóinak lett kitalálva – a meghirdetett elvárás a játékkal szemben, hogy az esport ligákban is komoly tényezővé váljon. Ez viszont csak akkor lesz lehetséges, ha a HGA tartalmilag és funkciók tekintetében is felnő egy jól súlyozott, kerek arénajáték szintjéhez.

IMÁDJUK A HATALMAS ROBOTOKAT. MEG A VELÜK KÉSZÜLT JÁTÉKOKAT. CSAK DOLGOZZANAK MÉG RAJTA.

ADATOK

KIADÓ
Stompy Bot Productions

FEJLESZTŐ
MekTek Studios

MŰFAJ
online akciójáték

MEGJELENÉS
2016.12.29.

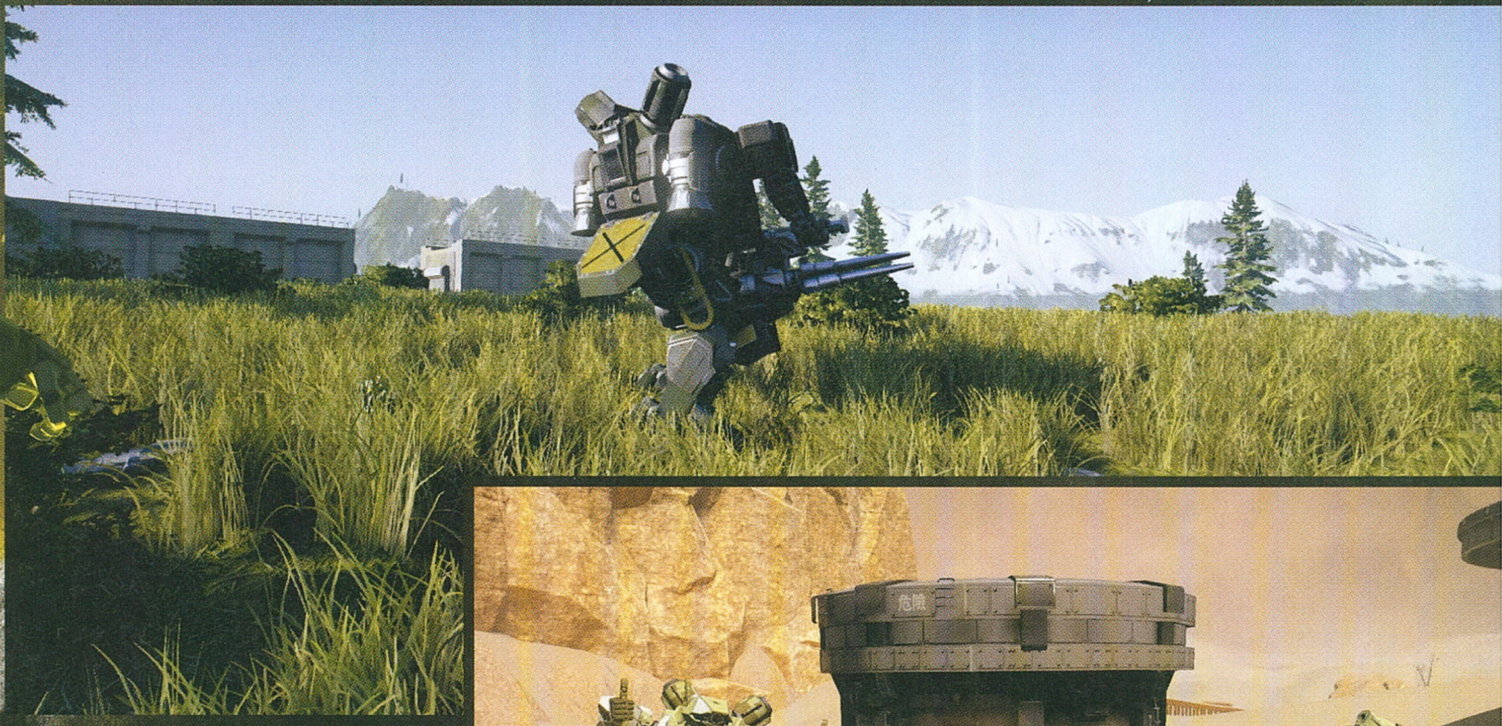
STÍLUSMINTA

Hawken
2014 (RELOADED GAMES)

MechWarrior Online
2015 (PIRANHA GAMES)

Ahhoz, hogy idáig eljussanak, a készítők svédcsavarok behajtásával szeretnék összefogni a Heavy Gear jelenlegi (kissé üresnek tűnő) páncélját. A Steamen előirányzott moduláris megjelenési stratégia lényege, hogy a program egyes porciói külön-külön, de már működő elemként illeszkednek hozzá a program vázához. A megjelenés napján a csata (Battle) és a Gear-szerelgetős modul már elérhető, ám ez csak a jéghegy csúcsa. A következő hónapokban kapunk egy feketepiacot, ahol a különböző mech-alkatrészekkel csencselhetünk (valós pénz helyett az univerzum TEC kódnevű fizetőeszközét használhatjuk). Sőt a készítők egyfajta meta-játékot ígérnek ehhez a modulhoz. A Terra-Nova univerzum lehetőségeit kihasználva saját közgazdasági integrációt, NPC-ket és a franchise világába történő kikacsintások sorát kaphatjuk majd, ha minden úgy alakul, ahogy a fejlesztők akarják. Ez azt is jelenti

Amióta a rendbontók és vandálok ellen brutális mecheket vet be a rendészet, jelentősen csökkent az erdőtüzek száma.

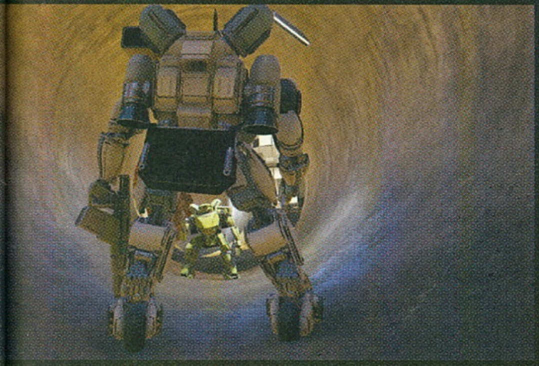


Látszik, hogy az új Heavy Gear online csatározásra és csapatmunkára született. Ezzel az egyetlen baj, hogy még alig lézeng valaki a szerverein.

majd, hogy például az alkalmazott technikusaink és mérnökeink a Gearek javításában és fejlesztésében fognak szerepet játszani, a Cheerleader (!) és PR csapat pedig a Terra-Nován mért respektünket növelheti. Aztán érkezik a közelharc, aminek a segítségével olyan jeleneteket is átélhetünk, ahol a robotok leszakított végtagjából elmart fegyverrel győzhetjük majd le ellenfelünket. Ezután jöhet az AI implementációja, amivel botok ellen is nyomulhatunk, aztán ott lesz a „corporate" kiegészítő, amely a szponzorációs feltételeket készíti elő az esportos modulhoz. Végül egy VR-lehetőség és az egyjátékos/coop küldetések sorában érkező első sztoriepizód adódik a teljes képhez. A single player lehetőség egyébként a Heavy Gear-világ hírhedt csatáit fogja lefedni, így a rajongók már készíthetik is a nedvességálló zsebkendőket.

A CSATATÉRRŐL JELENTJÜK

Sajnos a fronton egyelőre nem túl nagy a tolongás. Nagy ritkán azért összefutni néhány mazsolával, de a nyögvenyelős meccselések miatt csak



a felszínt kapargatjuk. Robotunk mozgásához idomulni kell – a Heavy Gear vasmasinái elsőre egészen mozgékony gépeknek tűnnek, mégis van egy jellegzetes tehetetlenségük. Ebből fakadóan messze nem olyan árkádos a játékmenet, mint amit mondjuk, egy Titanfall vagy egy Hawken játékánál láthat a laikus gamer. Sőt a gép sebességét, a klasszikus „görkoris" haladást, az ugrás karakterisztikáját, de még a fegyverek kezelését is muszáj szokni. A tutorial épp csak lapzártakor frissült egy-két fegyverhasználati tippel, de a betanító szekció többi része is jócskán foghíjas. Ennek tükrében pláne vicces, hogy a producernek külön körlevélben kellett kimagyarázni, hogy a játékban kézbe véve kell „aktiválni" a fegyvert, amit használni akarunk. Az FPS/TPS nézet váltogatása egyelőre inkább egy látványelem, mintsem komoly taktikai kellék, mindenesetre a belső nézet nagyban hajaz a régi Heavy Gear-játékok jellegére az alulról 45 fokban bemászó fegyverekkel. De ez a retró hatás picit az élmény komolyságát is csorbítja, mivel alig érezzük a mordályok erejét a minimálos animációk miatt.

Már most látszik, hogy a mechanikai alapokban tényleg ott van egy komplex, komoly multiplayer akciójáték lehetősége, de ennek beteljesedéséhez az is kell majd, hogy beinduljon a többi modul, vagy úgy egyáltalán a játékosok ellepjék a programhoz fellőtt szervereket.

POLÍR PÁNCÉLOSOK

A játék látványa is kicsit fejvakarásra késztette a cikkírót. Alapvetően jól nézne ki az összkép, de inkább arról van szó, hogy az U4 motor alapszintű képességei teszik látványossá a Heavy Gear jelenlegi prezentációját. A dizájn művészeti oldala is hullámzó. Maguk a robotok királyul festenek, de például a pályákon üresen kongó mesterséges építmények környékén semmi olyat nem látunk, ami azt sugallhatná, hogy 2017-et ír a naptár. Ennek nem tesz jót az sem, hogy néha bevilágítási bakik is felbukkannak, egyes falakon simán át lehet sétálni, vagy hogy az árnyékok-textúrák is hajlamosak kései betöltésre. Hiába, no! Az ilyesmi anomáliák egy korai megjelenésű játéknál már-már alapkövetelménynek számítanak.

A régi Heavy Gear-rajongók amúgy megkövezhetnek, de már a korábbi játékoknál sem tudtam nem belelátni a random robotok dizájnjába a jó öreg Sokkolót (Shockwave, első generációs Álca Transformers). A jelenlegi hang szekcióról pedig szinte semmit nem érdemes okoskodnunk, mert nem is nagyon lehet – szinte észre sem vettük, hogy bármilyen figyelemreméltó dolog csicseregne a kobakunkra húzott fejhallgatónkból.

Most már csak az a nagy kérdés, hogy mikor vehetjük magunkhoz a legtöbb fragért járó „Topogó Vasszűz" érdemérmet? Nos, a készítők 2017 decemberét rebesgetik egypontnullás megjelenési dátumként. A Heavy Gear Assault egyelőre csak PC-n érhető el, a jelenlegi, kifejezetten bődületesnek tűnő ár (37 euro, avagy kb. 11 500 forint) tükrében pedig azt javasoljuk, hogy a moduláris bővülésig várjunk a vásárlással, vagy a fórumbejegyzések alapján tájékozódjunk. Esportos potenciál? Ennek a komolyan vételéhez még nagyon-nagyon sokat kell a kanadai társaságnak bizonyítani. Amennyiben a start környékére mégis minden rendben lesz, a játék nemcsak a steames Early Access-státuszból fog kilépegetni, hanem Linuxon és konzolokon is viszontláthatjuk majd a csataviselt gépszörnyetegeket. Legalábbis reméljük, hogy eljut eddig a pontig a produkció, és nem áll a földbe néhány hónap után.

A KOCKÁN TÚL

Stellar Overload

[ÍRTA WILSON] **A műfaj korlátait ugyan nem dönti le, viszont a fizika törvényeit nem fél átírni: a Stellar Overload különleges téglatest alakú bolygókkal és egy gazdag naprendszerrel próbál maradandó nyomot hagyni a túlélős játékok műfajában. Na meg egy olyan dologgal, amit kortársai közül szinte senki sem mer bevállalni: történetmeséléssel.**

Az száz százalék, hogy az eredetiség vádját nehezen lehetne hihetően ráaggatni a Stellar Overload fejlesztőire, de egy dologból egész biztos szinte kifogyhatatlan mennyiséggel rendelkeznek: kitartásból. A Stellar Overload ugyanis nem éppen mai darab, legalábbis eredeti formájában – története egészen 2014 tavaszáig nyúlik vissza, amikor még Planets3 néven kereste a kickstarteres támogatókat. A lelkes közösségnek pedig nem tudott többet nyújtani egy extrémen szép, de funkciókkal nem igen rendelkező alfaváltozaton, és persze a szokásos mézesmadzagon túl, amely akkor még kimerült két dologban. A túlélésben és egy kockavilágban – hiszen 2014 még az az év volt, amikor nem kellett alapjáraton ferde szemmel nézni minden túlélős játékra, akármennyire is sablonosnak tűntek. Azóta viszont sok víz, és ami rosszabb, sokkal több hasonszőrű játék is lefolyt a Dunán, így a Planets3-nak mára jóval többet kell tudnia ahhoz, hogy a beléfektetett bizalmat és több mint 300 000 dollárt sikerre tudja beváltani. És ha az októberben megjelent alfa változatot nézzük, akkor bizony elég jó érvek szólnak mellette.

KÖBKALAND

Kezdésnek már az kiváló eredmény, hogy a bizonyos szempontból ötletes, de egyáltalán nem markáns és emlékezetes nevet lecserélték, így a továbbiakban már Stellar Overloadként keresendő. Ez ugyan már nem kommunikálja annyira jól legnagyobb, legegyedibb ötletét – a kockavilágot –, cserébe viszont legalább a keresőmotorok nem hülyülnek meg tőle, és legalább az kiderül, hogy itt bizony nagy szerep jut az űrnek.

ADATOK

KIADÓ
Cubical Drift

FEJLESZTŐ
Cubical Drift

MŰFAJ
kaland, túlélő

MEGJELENÉS
2016.10.11.

STÍLUSMINTA

Empyrion – Galactic Survival
2015 (ELEON GAME STUDIOS)

Planet Explorers
2016 (PATHEA GAMES)

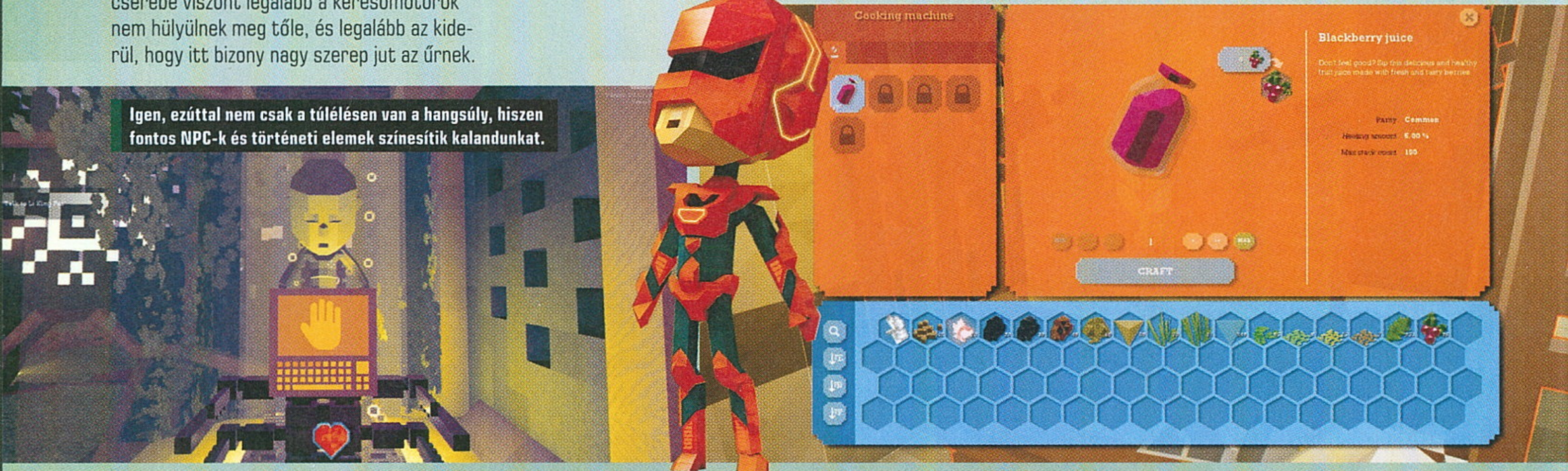
Az űrnek, amely kevés esetet leszámítva egy embertelen, könyörtelen környezet, ahonnét kevés jó dolog szokott érkezni – és ez így van a Stellar Overload világában is, ahol a téglatest alakú bolygókat egy diktatórikus birodalom, robotok és egyéb életformák is zaklatják, így neked kéne rendet tenned, elsőként otthon, miután testvéred nekivág a világnak, hogy fegyverrel próbálja megvédeni szeretett anyabolygóját, a Merxet.

AZ ELLENÁLLÁS HASZTALAN

Ellenállás, történet, főhős és cél: ezek pontosan olyan dolgok, melyek a túlélős játékok műfajának totálisan idegenek, hiszen sztorimódban futni szinte lehetetlen, főleg annyira kidolgozottban és koordináltban, mint amivel a Stellar Overload már most rendelkezik. Mert félreértés ne essék, ez ízig-vérig a túlélésről szól, még akkor is, amikor látszólag egy intergalaktikus birodalom orra alá próbálunk borsot törni, akár több planétán keresztül is.

Persze ennek a sztorinak még koránt sincs kész az utolsó fejezete, viszont az odáig vezető út már most remeknek mondható. Küldetésről küldetésre mutatja be a legfontosabb funkciókat, mellékfeladatokkal próbál letéríteni a járt útról, és nem fél néha elengedni az ember kezét, hagyva, hogy az illető saját maga találja meg az éppen aktuális probléma megoldását.

Problémából többféle is akad, az eltűnt szereplőktől kezdve az elvesztett tárgyak megtalálásán át egészen a sokkal látványosabb és extrémebb feladatokig, mint



Igen, ezúttal nem csak a túlélésen van a hangsúly, hiszen fontos NPC-k és történeti elemek színesítik kalandunkat.

Első ránézésre akár a Minecraft is beugorhat a képek alapján, de a Stellar Overload szerencsére nem csak egy szolgai másolat, hiszen egyéniséggel is rendelkezik.

például az építkezés. Hiszen hogyan lehetne túlélős játékot készíteni e funkció nélkül? A Stellar Overload nem teljesen úgy kezeli ezt a részt, ahogy a többiek. Kezdésnek például lényegesen kisebb, körülbelül tégla méretű elemeket használ, ami ugyan sokkal lassabbá és komplexebbé teszi az összerakás folyamatát, viszont jóval nagyobb szabadságot hagy, mind a létrehozható dolgok mennyisége, mind azok külleme terén.

Természetesen a kraftoláshoz itt is receptekre van szükség, melyeket a nevesített NPC-k adnak, akik általában mindig egy adott terület – például a fegyverkészítés vagy épp a főzés – mesterének számítanak. Maga a folyamat végtelenül egyszerű, igazából az útmutatón túl kizárólag nyersanyagokra van szükség. Alapanyagból irgalmatlanul sokféle akad, az olyan alapvető dolgokkal kezdve, mint az ércek és energiakristályok, egészen az ultra ritka, csak a föld legmélyéről kinyerhető kristályokig és más finomságokig.

AZ IPARMÁGNÁS

Maga a bányászat természetesen sok meglepetést nem tartogat: itt nem csákányt és baltát kell forgatni, hanem futurisztikus eszközöket. Kezdetben egy különleges kesztyűvel lehet felporszívózni a porózusabb vagy könnyebb blokkokat, a vaskosabb darabokhoz viszont már célszerszám kell. A megszerezni kívánt blokk alakjától függ mind annak keménysége, mind az abból kinyerhető matéria darabszáma – például egy kocka esetében ez hat darabot jelent, hiszen ennyi oldala van. Pontosan ez a szakaszokra való bontás az, ami miatt a Stellar Overloadban annyira kielégítő, és annyira szabad az építkezés – nemcsak hogy sokkal könnyebb nem szabályos (azaz szögletes) formákat létrehozni, de lényegesen komplexebbek és változatosabbak is lehetnek az elkészült művek, hiszen a több mint 100 féle alapanyagot tényleg teljesen szabadon lehet keverni.

Külön talán ki sem kell emelni, de az építkezés nem csupán az épületekre korlátozódik, járműveket is gond nélkül össze lehet pattintani. Ehhez különleges blokkokra, például egy az irányításról, vagy a meghajtásról gondoskodó elemre is szükség lesz, de az ezeket körbeölelő váz igazából akármi lehet. A történet során lebegő motort és űrhajót is el kell majd készíteni, de ezek kicsi, kezdetleges játékszerek, melyekből a jövőben akár mechák vagy épp csillagrombolók is válhatnak – mindennek csak a képzelet, és persze a kibányászott nyersanyagok mennyisége szabhat határt.

És hogy miért van szükség űrhajóra? Mert ugyan az első bolygó, a Merx is több mint 300 milliárd (!) elemből áll, a naprendszerben ennél azért több planéta van, és mivel nincsenek biome-ok, ezért itt maguk a planéták azok, amik teljesen egyedi éghajlattal rendelkeznek. Istara egy erdős vidékkel vár; Selen, egy a magjánál kettéhasadt hold; Novo Ares, egy igazi sivatag; Nepton, egy hatalmas jégkocka; Aetherion, egy gázbolygó; Juno, egy hatalmas óceán; Skahar, teljes egésze egy nagy lávagombóc; a naprendszer legveszélyesebb helye, a Kocka, pedig egy mesterséges téglalap, amiről senki sem tudja pontosan, mit is tartogat...

Egy dolgot mondjuk biztosan: ellenfeleket. Ezúttal nem zombik és csontvázak keserítik meg a felfedező életét, hanem energialények, vírusként terjedő, szintetikus, öntudattal rendelkező blokkok, és persze gyilkos robotok is akadályozzák a továbbjutást. A kraftolási rendszer természetesen ebben is segít, hiszen az alapfegyvernek használt pisztolyon felül puskákat, szónikus karabélyokat, vagy akár gránátokat is össze lehet pattintani, és ez a repertoár a jövőben természetesen bővülni fog. Maga a harcrendszer nem annyira élvezetes, igazából pontosan olyan, mint bárhol máshol.

Túltelített a műfaj, de ki ne vágyna egy szép, sztorival is rendelkező játékra, amiben a túlélés számít? Ez pont ilyen.

Van egy érv, ami viszont tényleg a Stellar Overload mellett szól: az, hogy valami elképesztően jól néz ki. Voxel alapú világa nagyon sokat átemelt az ezt a csapatot is megihlető Minecraftból, csak az itteniek nem a rajzfilmszerűség irányába mentek el, hanem a 3D-s animációkat idéző színvilág és felületes kidolgozottság felé. Azaz semmi sem életszerű vagy fotorealisztikus, de nem is annyira elnagyolt, mint általában lenni szokott. Különösen a fénykezelés és a rengeteg aprócska részecskeeffekt – a füst, a tűz, a tükröződés – az, ami miatt eszelősen szép, és tényleg nagyon egyedi tud lenni. Ennek azonban ára van, ami nemcsak a gépigényen, de a látótávolságon is lecsapódik, hiszen 15-20 méter után szinte teljesen elmosódik a táj, és hajlamos szó szerint az ember szeme előtt kirajzolódni. Ez különösen a járműhasználat során szembetűnő, ahol a földtől eltávolodva azonnal egy kidolgozatlan, színes masszává változik minden, ami azért eléggé le tudja rontani a beleélés élményét. Alfáról lévén szó ez persze még bőven változni fog, és ha valamire, hát fejlődésre a jelenleg 20 eurós (kb. 6200 forint) Stellar Overload bizonyítottan képes. Trónbitorló ugyan egész biztos nem lesz belőle, de az egyértelmű, hogy féltucatnyi is kevesebb ennyire színvonalas és kidolgozott játék van ebben a feleslegesen túlzsúfolt műfajban.

A fénykezelés, a rengeteg aprócska részecskeeffekt miatt bámulatos a látvány, legalább ezen a téren újat nyújtva.

A VADON HÍVÓ (?) SZAVA

MetaTron

[ÍRTA **POZANDR**]

Az online túlélőjátékok tábora egy újabb, ezúttal német fejlesztésű címmel gyarapodott. A MetaTron a műfaj ismert megoldásaiból válogat, lehet benne élvezetet találni, de a program egyelőre túlságosan üres, a szó legszorosabb, legteljesebb értelmében.

A 2013-ban megjelent Rust és az azt követő programok sikere már bebizonyította, hogy az emberek mazochisták annyira, hogy élvezetet találnak abban, amikor a folyamatosan bekövetkező halál ellenére mégis megpróbálnak a legjobb felszereléssel bíró, legerősebb túlélővé válni. Miért? Mert az ember versenyszelleme kiapadhatatlan, folyamatosan arra törekszik, hogy sikereket érjen el. Miért bukik el az ember? Hogy megtanuljon újra felállni. Erre pedig a túlélőjátékok kifejezetten alkalmasak... A három éve készülő, és december végén a Steam Early Access programjában megjelent MetaTron egyértelműen egy Rust-klón: némely megoldásában már jelenlegi állapotában is túlmutat a Facepunch játékának régebbi verzióján, más részleteiben pedig jóval a mögött kullog.

Újabb túlélésre, kraftolásra, fejlődésre kiélezett játék, újabb körök a korai hozzáférésben. De legalább olcsó, ez is valami.

KLÓN ÉS MUTÁNS

A MetaTron a távoli jövőbe kalauzolja el a játékost, amikor egy vállalat (TAO), ami az egészségügyben és fegyvergyártásban érdekelt, felfedezi, hogy hogyan lehet emberi sejteket létrehozni és duplikálni. Ezáltal megszületetett a tökéletes kiindulási pont a futurisztikus technológiának, amivel létrejött a TRON (Terrestrial Advance Orbital Nano human), egy olyan test, ami bizonyítottan hordoz magában mutációt. Ezeket a TRON-okat aztán távoli bolygókra küldték, hogy ott elsajátítsák a túlélés alapjait, hogy végül tökéletes katonaként levadásszanak bármilyen célpontot.

Ez a MetaTron háttere, bár a játékból ez nem derül ki, csak a kapott sajtóanyag tartalmazta az információt. Ha ezt nem ismerjük, nem olvastuk, az persze nem befolyásolja a játékélményt, ami egyébként elég felemás. A TubbyKID alkotása még nagyon a fejlesztés elején van, ez jó néhány elemén meg is látszik. Hat karakter áll rendelkezésre a játék ezen állapotában, akik eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek. Az egyik gyors, de a környezeti behatásokkal szemben kevésbé ellenálló, a másik brutál erős, de lassú. A katonaalkattól a rapperen keresztül a háztartásbeli asszonyig terjed a választék, a kínálat elég színes, de a dzsungelben csak az ügyesség, a kitartás és az erő számít. Miért? Mert a játék elején semmi mással nem rendelkezünk, csak egy baltával, egy, az éjszakában fényt adó fáklyával és persze egy munkapaddal.

A szigeten töltött első öt percben csökkenni kezd az erőnk, egy negyedóra után karakterünk már vízért és élelemért könyörög, így az első feladat, hogy megfelelő élelmet találjunk. Mi a megoldás? Az alma és a bogyós gyümölcs. Utóbbi a bokrokon, előbbi a fákon található, és ha már hátizsákunkba pakoltunk pár almát, akkor némi fa alapanyagunk is van, amivel megépíthetjük első bázisunkat. Nem kell kacsalábon forgó palotát tervezni – annak sokkal később jön el az ideje –, csak legyen négy fala, ablaka, teteje, zárható ajtaja, egy biztonsági ládája és ennyi. Utóbbiba tehetjük a kincseket, amiket a szigeten találunk. Ezekre pedig szükség is lesz, mert egyébként rengeteg alapanyag van elszórva a szigeten, ami tényleg hatalmas.

És hogyan zajlik a fejlődés? Minden egyes cselekedetért, legyen az egy fa kivágása, egy alma leszedése, vagy egy ellenség megölése, XP-pontokat kapunk. Szintenként a mutánsképességeket fejleszthetjük, illetve a tapasztalati pontokból légitámogatást rendelhetünk, de az egyes tárgyak (fegyvercsomagok stb.) rengeteg tapasztalati pontba kerülnek. És hogy mik

ADATOK

KIADÓ
TubbyKID UG

FEJLESZTŐ
TubbyKID UG

MŰFAJ
túlélő

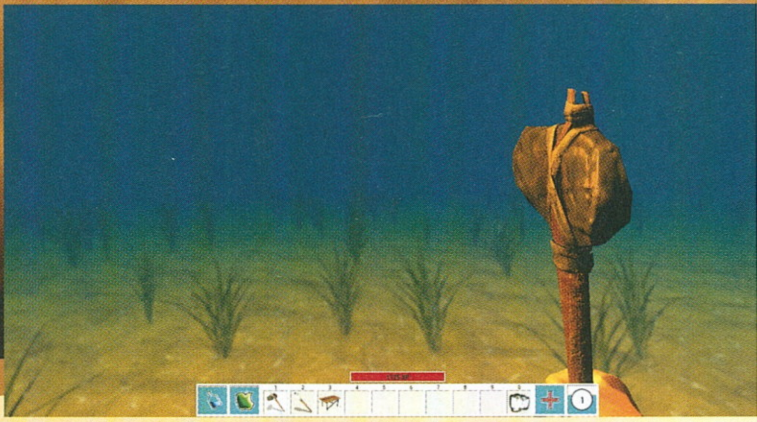
MEGJELENÉS
2016.12.19.

STÍLUSMINTA

Rust
2013 (FACEPUNCH STUDIOS)

DayZ
2013 (BOHEMIA INTERACTIVE)

Józsi, mondtam már, hogy a kocsmából hazafelé ne állj le napozni, mert éjszaka és sötét van, meg a végén Maris is letámad, hiszen pár feles után ő sem bír magával.



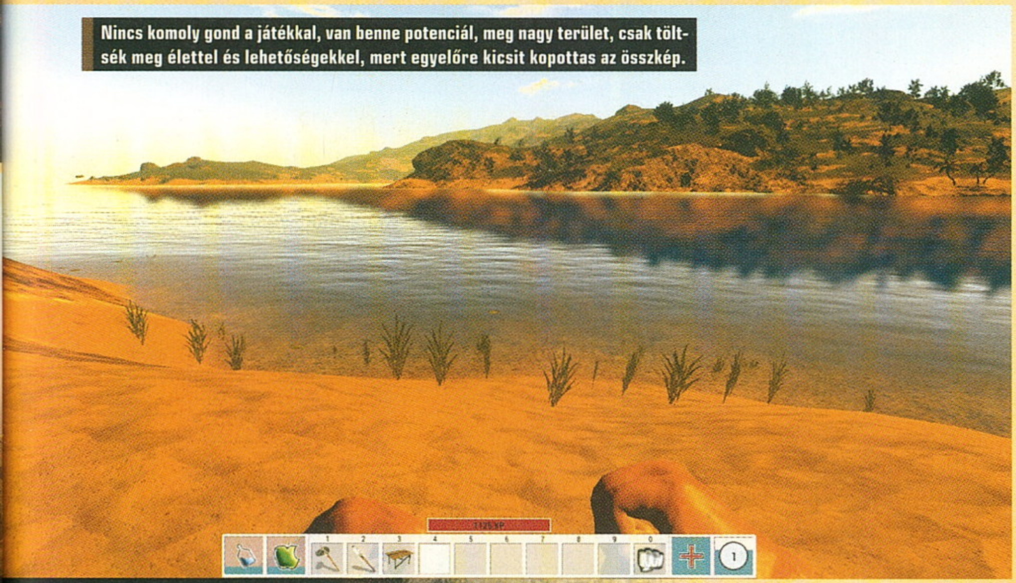
a híres-neves mutáns képességek? Nos, sajnos semmi eget rengető, és még csak nem is fantáziadús dolgok. Gyorsabb mozgás, magasabbra ugrás és így tovább. Persze logikus, hogy egy katonának ilyesmire szüksége van, de azért ennél jobban megerőltethették volna magukat a fejlesztők. A fejlődés meglehetősen lassú, az ötödik szint elérése már több, mint 10 ezer XP-be kerül. Ehhez képest egy fa kivágása 10 tapasztalati pontot ad, egy zombi kupán vágása – ami azonnali halált okoz számára – 130 XP-t hoz a karakternek. A jelenlegi legmagasabb a 17. szint, aminek az elérése nagyon-nagyon sok munkaórát és játékkal töltött időt kíván a játékostól.

Visszatérve a gyűjtögető életmódra, sokféle alapanyag van elszórva a szigeten. Fa, kő, vas, különböző ásványok, utóbbiakat a bányák mélyén lehet megtalálni. A séta (egy-egy bányához való eljutás) azonban hosszú időt elvisz, a szigetet keresztüljárni egyik szélétől a másikig legalább fél óra, így az éjszaka mindenképpen ránk köszönt, ami abszolút vaksötétséget jelent, szó szerint. Semmit nem lehet látni, a fáklya fénye csak az előttünk lévő egy-két métert világítja be, és ilyenkor sokkal könnyebb meghalni is, ami előbb-utóbb elkerülhetetlenül bekövetkezik, ha egy zombi ránk támad. Az ember csapkod a baltájával, remélve, hogy a hörgő lényt találjuk el, de ennek elég kicsi az esélye, mert két eszközt (fáklyát és baltát) egyszerre nem lehet kézben tartani…

Ha megvannak az életben maradáshoz szükséges dolgok, akkor nekiállhatunk építkezni, és ez a MetaTron egyelőre legélvezetesebb része. Olyan, mint a legózás, kedvünk szerint alakíthatjuk a bunkert, azt úgy rendezhetjük be, ahogy akarjuk, egyre nagyobb/szebb/jobb kastélyokat húzhatunk fel. És hogy mik azok az elemek, amikben jobban teljesít a MetaTron, mint a Rust? Például az, hogy már az alap házunk ajtaját is PIN-kódos védelemmel láthatjuk el, míg a Rustban először csak a kulcsra zárás lehetősége van meg, ami ugye kisebb védelmet nyújt. Viszont a berendezéshez sokkal komolyabb munka kell, mint a másik programban. Már a falépcsők gyártásához is szögek kellenek, amiket zombiknál lehet találni, és ehhez vadászni kell, rengeteget, mert ezek a dolgok ritkák, mint a fehér holló.

ÜRESSÉGBEN JÁRVA

A probléma az egész MetaTronnal az, hogy egyelőre túlságosan üres. A játék is, a megtalálható összes szerver is. Utóbbiakon jó, ha egy-két embert lehet találni, akár reggel, akár este, de a játékban sincs túl sok érdekesség. Hosszú perceket lehet gyalogolni anélkül, hogy szembekerülnénk egy állattal is, nagyritkán megtámad minket egy zombi, és ennyi. A bányászás, az alapanyag gyűjtögetése, az építkezés persze móka, jó szórakozás, de jelenleg csak ez az, ami az élvezeti faktort emeli. A játékot a Unity motor hajtja meg, a távolba nézve, végigtekintve a tájon remekül néz ki a környezet, de közelebbről megvizsgálva az egyes elemeket már közel sem ilyen rózsás a helyzet. A közeli képeken látszik, hogy mi is a probléma, elnagyolt az egész. Ezt persze nem lehet hibaként felróni, ha tudjuk, hogy az egész TubbyKID öt főből áll, de az tény, hogy a Unity ennél sokkal többre képes. Ugyanakkor az olyan apróságok is rontják az általános összképet, mint a tengerbe simán besétáló őz, vagy a tengerfenéken támadó zombi. A hangok sem túl változatosak, a főmenüben a zene kifejezetten fülbemászó, a sziget en napközben csodás madárdal szól, ha pedig leszáll a sötétség, az éjszaka neszei veszik át a madárfütty helyét. Azonban az ellenfelek mind ugyanazt a hörgő hangot kapták, és a favágás/bányászás hanghatásai sem többek egyszerű zajoknál.


Nincs komoly gond a játékkal, van benne potenciál, meg nagy terület, csak töltsék meg élettel és lehetőségekkel, mert egyelőre kicsit kopottas az összkép.

ÚTRAVALÓ

A TubbyKID-nek számos terve van arra, hogy hogyan fejlessze, színesítse a játékát, amire egyébként nagy szükség is van. Szeretnének megalkotni több térképet, még változatosabb képességeket és NPC-ket, egyedileg alakítható járműveket, a különböző térképek közötti közlekedés lehetőségét, és így tovább. A kifejezetten olcsónak mondható (10 euró, avagy 3100 forint) MetaTronban pedig van potenciál, így ha ezeket képesek a fejlesztők megcsinálni, és a szerverek megtelnek emberekkel és élettel, csapatokkal, játékosokkal, akik egymásért és egymás ellen küzdenek, akkor jön csak el az igazi móka ideje! Mert egy ilyen játék folyamatosan fejlődik, alakul, reméljük, egyre jobb és jobb irányba, amit majd az emberek is felfedeznek.

„GROUND CONTROL TO MAJOR TOM"

ASTRONEER

[ÍRTA **WILSON**]

AZ ŰR NEMCSAK A LEGVÉGSŐ HATÁR, DE AZ ÚJ VADNYUGAT IS, AHOL A NO MAN'S SKY VÁRATLAN BUKÁSA UTÁN MINDENKI MEGPRÓBÁLJA MEGCSINÁLNI A MAGA SZERENCSÉJÉT – AZ ASTRONEER IS EBBE A TÁBORBA TARTOZIK, DE A SES ALKOTÁSA A TÖBBITŐL ELTÉRŐEN AZONBAN ÚJ ÖTLETEKET IS TARTOGAT ABBAN A ZSÁKBAN, AMIT CSAK TAVALY DECEMBERBEN NYITOTT KI.

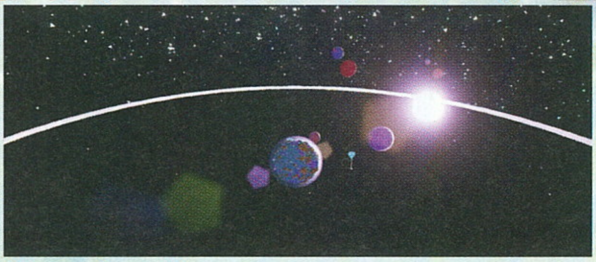
A létező orvos, Dr. Benjamin Spock szerint az emberek azt hiszik, az úszóleckék meg tudják védeni az újszülötteket, kisbabákat, óvodásokat a vízbefúlástól, de nincs bizonyíték ennek igazolására. Még akár egy ötéves gyerekben sincs meg az az erő és koordinációs készség, melyet használva ki tudna úszni vagy akár lebegni a veszélyhelyzetből, sőt a túl korai leckék akár a fulladás veszélyét is növelhetik, hiszen hamis biztonságérzetet adnak a szülőknek. Egy másik, űrbéli Spock pedig egyszer 24 órán át létezett a testéből sebészi úton eltávolított agya nélkül, úgyhogy lehet, hogy a tanulás és az oktatás terén nem mindig kell Spock nevet viselő emberekre hallgatni, az viszont egészen biztos, hogy az Astroneer az oktatás egy teljesen más módszerét választotta. Azt, amikor szimplán csak behajítanak a mélyvízbe, nem törődve az erő és a koordinációs készség hiányával, vagy azzal, hogy a játékosnak van-e agya: rábízzák az egészet a természetes szelekcióra.

A SENKI EGE

A természet márpedig könyörtelen asszony, akit nem hatnak meg az imák, a könyörgések és a szenvedés: az Astroneerben elsősorban az utóbbiból jut ki az elején, méghozzá azért, mert tényleg a világon semmit sem magyaráz el. Behajít egy űrkapszulába, és ledob egy ismeretlen, teljesen lakatlan bolygóra, ahol még állatok sincsenek, csak rengeteg űrhajó- és műholdroncs, szinte kifogyhatatlan mennyiségű, a föld mélyén rejtőző nyersanyag, és egy alig pár percnyi oxigéntartalékkal rendelkező asztronauta, azaz te magad.

Fontos azonban már a legelején leszögezni, hogy bár az Astroneer DNS-e rettenetesen sok ponton kapcsolódik a túlélős játékok hagyományos forgatókönyvéhez és ismertetőjegyeihez, mégis szinte lehetetlenül sok részletben tér el attól, így nehéz is igazából kiválasztani azt a kezdőpontot, ahonnét ezt jól meg lehetne ragadni és bemutatni.

Illetve nem is annyira nehéz, elég csak a landolást követően kihuppanni a kapszula üléséből, és jó alaposan megragadni azt



a porszívószerűséget, amely az Astroneer egyetlen, svájci bicska-szerűen mindenre használható eszköze. Két állással is rendelkezik, az egyik értelemszerűen szív, a másik pedig fúj. Gyakorlatilag bármit fel lehet szívni, és ez nem csak a különféle nyersanyagokra igaz, de magára a talajra is.

Az eszköz annyira erős, hogy szó szerint hegyeket, dombokat, barlangokat lehet vele teljesen átformálni, pillanatok alatt változtatva meg a tájat. Miért is jó ez? Mert ha egy hatalmas szakadék, egy halálos fenyegetést jelentő mélyedés állja az utad, szimplán csak betömheted, vagy ellenkezőleg, te magad hozhatsz létre hidakat, átjárókat vagy olyan magaslatokat, melyek segíthetik a továbbjutásod.

ADATOK

KIADÓ
System Era Softworks

FEJLESZTŐ
System Era Softworks

MŰFAJ
kaland, túlélő

MEGJELENÉS
2015.12.16.

STÍLUSMINTA

No Man's Sky
2016 (HELLO GAMES)

Osiris: New Dawn
2016 (REVERB TRIPLE XP)

A porszívó legnagyobb előnye igazából nem csak az, hogy teljes szabadságot ad, hanem hogy közben nem terhel le: loot terén csak és kizárólag a ténylegesen felhasználható érceket és egyéb nyersanyagokat dobja be a rettenetesen korlátozott tárgylistába, minden mást – a tájat alkotó homokot, kőzetet – egész egyszerűen ignorál. Bár ez így leírva nem hangzik valami forradalmian, valójában a túlélős játékok műfajának egyik legfeleslegesebb nyűgjét oldja meg: nincs többé szeméttel roskadásig töltött inventory, felesleges ki-be pakolgatás, értelmetlenül túlbonyolított kraftolás, sőt építkezés sem.

AZ EXKAVÁTOR

Itt nem lehet, és nem is kell elemekből épületeket összerakni, mert egy asztronauta/űrkolonista mégis miért akarna kastélyt, csirkefarmot, vagy épp egy automatizált összeszerelő üzemet, mikor az első fél órában a legnagyobb feladata a túlélés lesz. Mert ugyan a bolygók procedurálisan generáltak – azaz a felfedezhető naprendszer planétái minden teljes újrakezdéskor máshogy néznek ki –, viszont az univerzum törvényei fixek. Azaz: az ember nem csak

Egyedi és érdekes kaland az, amit az Astroneer biztosít, miközben köldökzsinórra csatlakozva akár a teljes univerzumot is felfedezhetjük.

Berendezkedünk, felépítünk egy komplett bázist, majd folytatjuk a felfedezést és kutatómunkát. Elvégre ez egy űrhajós dolga, nem a városépítés.

azért szereti az atmoszférát, mert utána több generáció alatt akár teljesen el is pusztíthatja, hanem azért, mert oxigént tartalmaz, ami nélkül meglehetősen nehéz (lehetetlen) létezni.

Oxigént természetesen tartalmaz a landoló kapszula, és a bolygókon néha lehet találni barlangok mélyén (kristályok formájában) vagy a felszínen kifogyhatatlan mennyiséggel rendelkező kürtőkben,

KORAI HOZZÁFÉRÉSBEN IS KÖZEL TÖKÉLETES, LENYŰGÖZŐEN FEST, SŐT MÉG INNOVATÍV IS – BIZONY ERRE VÁRTUNK A NO MAN'S SKY ÓTA.

de az életben maradás első törvénye az, hogy a levegőről mindig gondoskodni kell. Szerencsére ezt könnyen meg lehet tenni: a leggyakoribb, bárhol fellelhető nyersanyagból, a szimpla vegyületből (Compound) vagy egy tucatnyi olyan kötelet lehet létrehozni, mely oxigént és áramot is képes szállítani. Lényegében köldökzsinór ez, ami olyan, mint a felszín feletti elektromos kábel: úgy 10-15 méteres hatótávolsággal rendelkezik, és ha nem törik meg a kapcsolat a kábel és a bázis között, akkor szó szerint a végtelenségig le lehet oszlopozni az egész bolygót, mind a felszín felett, mind az alatt. Különösen barlangokban nagyon hasznosak ezek a kiegészítők, mert fényforrásként is funkcionálnak, így egy igazi felfedező sehová sem megy nélkülük. Főleg, mert különben meghal.

A halál szerencsére egyáltalán nem olyan rémisztő ebben a világban, hiszen ennek bekövetkezésekor automatikusan visszakerülünk a bázisra. Vagy a legutóbb használt járműbe – igaz, minden megszerzett tárgy nélkül, de egyrészt a hullánkhoz visszasétálva ezt vissza lehet szerezni, másrészt jobbára csak nyersanyagokat bukunk.

Szerencsére az űrporszívót nem kell újragyártani, sőt ha az űrruha két permanens slotjába is beraktunk valamiféle kiegészítőt, akkor azok is automatikusan újragyártódnak, és nem kell felesleges energiát pazarolni rá – ami megint egy nagyon apró változtatás a formulához képest, mégis elképesztő mennyiségű frusztrációtól és felesleges körtől szabadít meg.

A NAP VÉGE

Tévedés ne essék, az Astroneerben azért van kihívás, még ha jelenleg egyáltalán nem is kell a flóra és a fauna miatt aggódni, hiszen nincsenek állatok és más idegen élőlények, csak néha-néha pár mérgező gázt eregető, vagy épp tüskéket kirobbantó növény, amiket elég gyorsan hatástalanítani lehet. Egy jól kiépített köldökzsinórrendszerrel nagyon hatékonyan lehet előrébb jutni, és újabb és újabb nyersanyagforráshoz jutni.

Erre azért van szükség, mert hagyományos építkezés ugyan nincs, de az űrkapszula köré egy komplett bázis húzható fel. Lerakható nyersanyag-finomító, kutatóállomás, 3D nyomtató vagy épp kereskedelmi szonda. Ezekhez csak pár finomított ércre van szükség, és persze némi energiaforrásra – a legcélszerűbb és a leghatékonyabb magát a természetet használni, és szélmalmokat, napelemeket használni, vagy ezek kombinációját. Természetesen éjszaka, vagy nyugodt időben így elég problémás lesz a cellák visszatöltése, de legalább nem kell aggódni az elfogyó készletek miatt. Maga a napelem akár a szkafanderre is ráaggatható, és szükség is lesz rá, hiszen a porszívó folyamatosan apasztja a készleteket, de értelemszerűen itt is problémát jelent a fény hiánya, főleg mondjuk egy barlang mélyén – de egy akkumulátor ezt is meg tudja oldani.

Azt viszont nem, ha az akkumulátor előállításához szükséges lítium egyáltalán nem található meg a bolygón – akkor bizony utazni kell. Az Astroneerben ez nem annyira nyögvenyelős, egy egyszerű űrhajót simán össze lehet hozni fél óra alatt, mert csak egy váz, egy kapszula és üzemanyag kell hozzá. Jelenleg csak a naprendszeren belül lehet utazni (de ott is csak akkor, ha épp elég közel van a többi planéta, hiszen folyamatosan forognak a nap körül) és onnét elegendő üzemanyag birtokában bármikor visszatérni. Nincs ugyanis szükség újabb kolónia lerakására, sőt van, ahol ez nem is lehetséges: nem szégyen kizárólag a nyersanyagokért visszamerészkedni az űrbe.

Az űrbe, ami nemcsak csodásan néz ki, de valami elképesztően lebilincselő játékmenettel is vár: az Astroneer pontosan az a falat kenyér, amire a túlélős játékokba belefáradt közönségnek már annyira nagy szüksége volt. Formabontó, innovatív, lenyűgözően fest, és még minimum egy-, de akár kétévnyi út vár rá – már most, 20 eurós (kb. 6200 forint) korai változatában is közel tökéletes, de mire elkészül, lehet, hogy igazi mérföldkő válik belőle.

TENGERI HERKENTYŰK KISTÁNYÉRON

GUNFLEET

[IRTA CHRIS] **HA JÓ, HA NEM JÓ (HAHA), ÚJABB HADIHAJÓS JÁTÉKNAK TŰNT FEL A SZILUETTJE A HORIZONTON, AMI AZOK SZÁMÁRA OKOZHAT KELLEMES MEGLEPETÉST, AKIK MÁR VÉGÉRVÉNYESEN BELEUNTAK A WORLD OF-JÁTÉKOK VILÁGÁBA, ÉS SZERETNÉNEK VALAMI ÚJAT, GYORSABBAT KIPRÓBÁLNI. MEGJELENÉS ELŐTT PATTANTUNK FEL A GUNFLEET FEDÉLZETÉRE, ÉS BE KELL VALLANUNK, RENDKÍVÜL JÓL SZÓRAKOZTUNK.**

Emlékszik még közületek valaki a 2000-es évek elejére, amikor minden magyar fejlesztőstúdióban valamilyen tankos-katonás stratégiai játék készült? Nos, valami ilyesmi zajlik most Oroszországban is, csak épp az akció-MMOG fronton, ahol egymást követik a tankos, repülőgépes vagy épp hajós játékok. Ezzel persze egyáltalán nincs gond, hiszen így bőven akad miből válogatni, és azok, akik csalódnak valamelyik háborús csodában, kipróbálhatnak valami mást is. De csak azért, hogy tisztázzuk, miből lehet jelen pillanatban csemegézni: ott van a nagy öreg, a World of Tanks, aminek van két kistestvére, a World of Warships és World of Warplanes. Ezeket követte a pár éve megjelent War Thunder, amiben most már nemcsak repülőgépek kabinjába, hanem harckocsik fülkéjébe is beszállhatunk, és persze ott vannak a nem túl ismert darabok is, mint a Steel Ocean és a Naval Action. Szóval, ha azt mondanánk, hogy Dunát lehet rekeszteni a hasonszőrű játékokkal, akkor nem túloznánk. Ezek mellé érkezik most a GunFleet nevű csoda is, amelyet épp egy kisebb fejlesztőstúdió próbál mindenki számára elérhetővé tenni a Steam Early Access rendszerében. Szerencsések vagyunk, ugyanis nekünk sikerült még a megjelenés előtt kipróbálni ezt az új trónkövetelőt, amelyet annak ellenére, hogy még roppant korai lenne értékelni, rendkívül szórakoztatónak találtunk.

Nem mondhatni, hogy nincs más játék a zsánerben, de az ingyenes GunFleetnek még így is van esélye a sikerre.

NINCS ÚJ A NAP ALATT

Pedig gyakorlatilag a GunFleet majdnem pontosan ugyanúgy néz ki, majdnem pontosan ugyanolyan elemekből épül fel, mint a konkurenciái. Lényegében egy kétszer 5-15 főt (a csapatlétszám az online játékosok számától függően változik) megmozgató háborús MMO-játékról beszélünk, melyben egy véletlenszerűen választott arénában kell összecsapnia a két szemben álló félnek. A harc a jól bevált kő-papír-olló rendszerre épül, amely megannyi valós idejű stratégiai játékban bizonyított már. Három nagyobb hajótípust találunk, melyek mindegyike ideális egy másik típus hajóinak elpusztítására, és így viszonylag tisztességes és izgalmas csatákat játszhatunk le.

A GunFleetben természetesen dúskálhatunk a különféle hadihajókban. Négy nemzet zászlaja alatt vonulhatunk fel, avagy itt van Oroszország, Németország, Japán és az Amerikai Egyesült Államok, a hadigépezetek pedig az első és a második világháború környékéről kerültek a kínálatba.

A készítők igyekeztek a lehető legváltozatosabb karakterisztikával felruházni a kasztnikat, melyek közös nevezője az, hogy rendkívül gyorsak és mozgékonyak, ezáltal pedig a játékmenet is gyorsabb a megszokottnál. A hajók közt többnyire naszádokat találunk, melyek közt akad torpedóvető naszád, ágyú- és rakétanaszád is, valamint folyami monitorokat is tengerre vihetünk, melyek voltaképpen a nehéztüzérséget jelentik a játékban. Ebben

ADATOK

KIADÓ
Areo Gaming

FEJLESZTŐ
Areo Gaming

MŰFAJ
akció-MMO

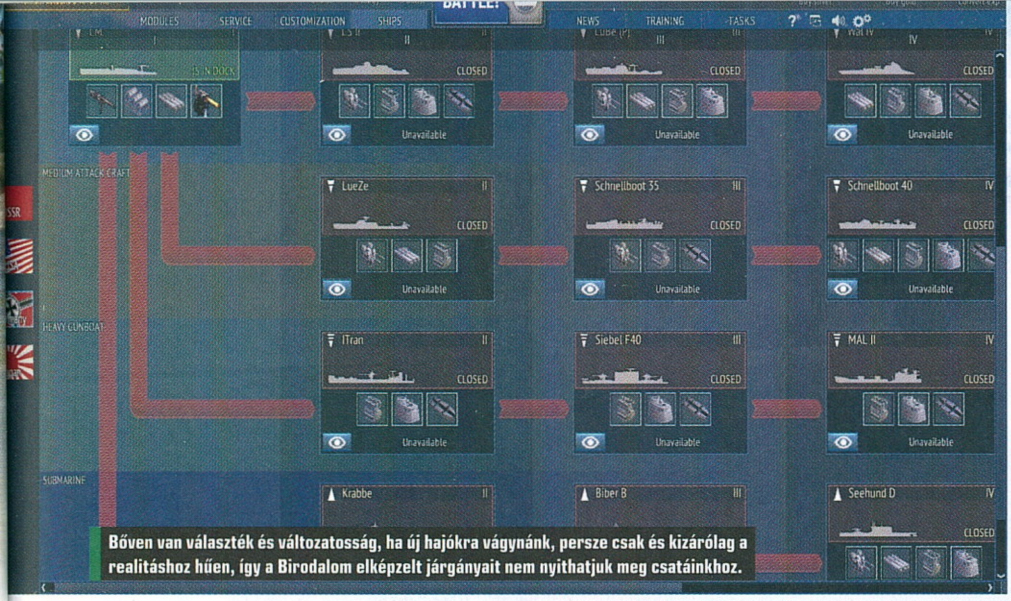
MEGJELENÉS
2017 eleje

STÍLUSMINTA

World of Warships
2015
(WARGAMING.NET)

Steel Ocean
2015
(CHANGYOU.COM)

Srácok, kössünk ki egy kicsit, mert ha jól emlékszem, a híd lábánál lévő csehóban ettem egyszer életem egyik legjobb hamburgerét...

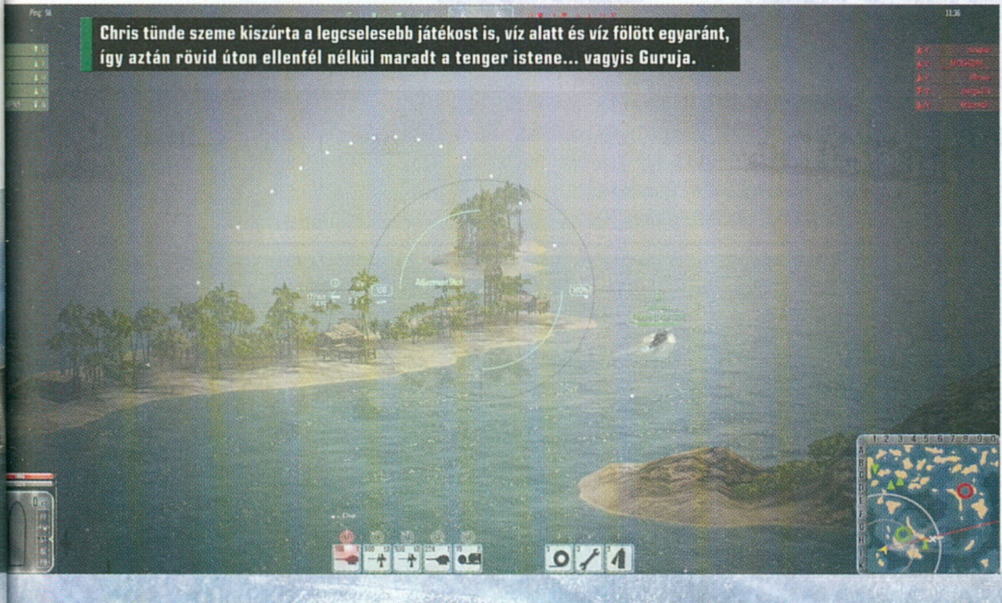


Bőven van választék és változatosság, ha új hajókra vágynánk, persze csak és kizárólag a realitáshoz hűen, így a Birodalom elképzelt járgányait nem nyithatjuk meg csatáinkhoz.

a programban ugyanis nincsenek hatalmas cirkálók, rombolók és fregattok, minden a gyors és izgalmas játékmenet oltárán lett feláldozva azért, hogy ne kelljen a játékosoknak perceket várni arra, hogy megpillantsák az első ellenséges hajót a láthatáron.

A nehéz kategóriában például olyan folyami monitorok találhatók, melyek ugyan lassabbak a könnyű és közepes naszádoknál, mégsem menthetetlenül lassúak. Bár egyelőre csak pár folyami hadihajó kapott helyet a programban, mint amilyen a Bolinder, az Udarny vagy a Zheleznyakov, de már ezek is rendkívül különlegessé teszik a játékot. Az előbb említett típusok ugyanis képesek sokkal távolabbra célozni és tüzelni, mint a gyorsnaszádok, már amennyiben társaik felderítik számukra az ellenséges flották helyzetét, és így képet kapnak arról, hogy azok hol helyezkednek el. Ilyenkor a kapitány a tüzérségi ágyújával átválthat valamiféle döntött, felülnézetes képre, és megpróbálhatja távolról elpusztítani a célpontjait. Ez persze rettentő nehéz, mert a célpont mozgásából és irányából ki kell számítani azt, hogy hol lesz ugyanaz a hajó a következő 3-4 másodpercben, mikorra odaér a gránátunk. A tüzérséggel felszerelt hadihajók nagyon hasonlóan működnek, mint a World of Tanks önjáró lövegei, melyek a frontvonal mögül osztják az áldást az elöl harcolók fejére, azzal a hatalmas különbséggel, hogy ezúttal közelről is veszélyesek.

A GunFleet egy másik érdekes hajóosztályát a tengeralattjárók képviselik, amelyek majdhogynem olyan gyorsak és mozgékonyak, mint a naszádok, viszont fegyverzetük eléggé korlátozott. Előnyük, hogy akár „láthatatlanná" is képesek válni, ugyanis bármikor lemerülhetnek a víz alá, és kétféle, előre meghatározott mélységben eltűnhetnek a vizslató szemek elől. A merülési mélység megválasztása nagyon fontos taktikai lépés számukra, ugyanis minél mélyebbre merülnek, annál lassabban mozognak, viszont a legmélyebb ponton már gyakorlatilag láthatatlanok az ellenfél számára. Periszkópmagasságban és egy szinttel alatta viszont nagyon sérülékenyek, de szükséges számukra, hogy néha felmerészkedjenek a levegőre, ugyanis csak vízfelszín közelében képesek torpedót lőni úgy, hogy el is találjanak valamit. Ez persze nem egyszerű feladat számukra, ám ha sikerül egy lassabb hajót becserkészniük, akkor pillanatok alatt végezhetnek áldozatukkal. A tengeralattjárók ellen hagyományos ágyúkkal és gépágyúkkal védekezhetnek a vízfelszínen közlekedők, valamint egyes hajótípusok képesek mélyvízi bombákat is dobni a hajótest mellé, ami sajnos csak akkor hatékony, ha épp alattuk van a tengeralattjáró, viszont ha eltaláljuk a bujkáló acélszörnyeteget, legalább azonnal ki is vonhatjuk azt a forgalomból.



Chris tünde szeme kiszúrta a legcselesebb játékost is, víz alatt és víz fölött egyaránt, így aztán rövid úton ellenfél nélkül maradt a tenger istene... vagyis Guruja.

KORÁN VAN MÉG?

A GunFleet ezenkívül mondhatni nem túl sok újdonsággal szolgál, legalábbis ha az általunk kipróbált, zárt közösség számára elérhető verzióról beszélünk. A hajókat hasonlóan fejleszthetjük, mint a konkurensek játékaiban, tehát modulokat vásárolhatunk rájuk, lecserélhetjük a fegyverzetet jobbra vagy akár teljesen más típusokra (sima ágyúk helyett például egyes helyekre mélységi bombákat rakhatunk), majd ha teljesen felfejlesztettünk egy példányt, elkezdhetjük a kutatását a következő, erősebb kategóriájú darabnak.

Ezenkívül vásárolhatunk skineket is kedvenc hajóinkra, rakhatunk rájuk nemzeti színű lobogót, valamint valódi pénzért feloldhatunk prémium kategóriájú szörnyeket is, melyek fix fegyverzettel és modulbeállítással érkeznek. Minden csata során ezüstpénzt és tapasztalati pontot kapunk, előbbiből vásárolhatjuk meg a különféle fejlesztéseket, utóbbiból pedig aztán feloldhatjuk azokat. Persze a játék nem véletlen, hogy MMO címkével kerül a Steam kínálatába, egy új kategória feloldása és megszerzése itt sem megy egyik napról a másikra, de a gyors játékmenet biztosít minket arról, hogy a lehető legszórakoztatóbb módon történjen mindez, és közben ne unjuk magunkat halálra.

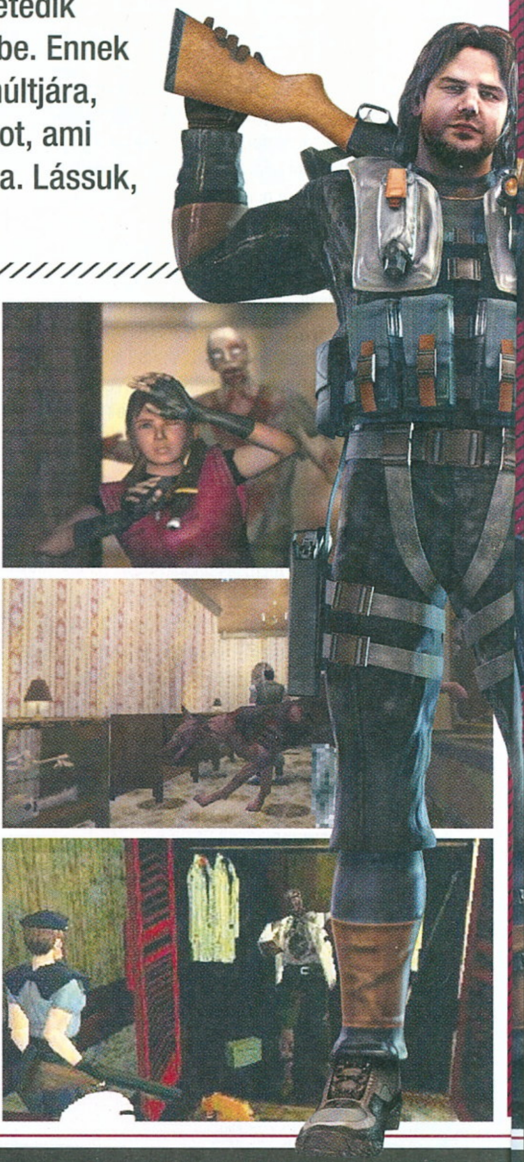
A játék viszont nagyon korai állapota miatt még korántsem olyan, amit bátran ajánlanánk bárkinek. Mivel a cikkünk írásának pillanatában még mindig nem kapott fix fizetési modellt és árat a GunFleet (a végleges verziót tekintve free-to-play modellre számíthatunk, de a korai változat fizetős is lehet), sőt mivel hivatalosan még meg sem jelent, nagyon kevés játékossal találkoztunk. Ezenkívül komoly munka állhat még a grafikusok előtt is, ugyanis a táj mondhatni elég összecsapottnak tűnik, a kétdimenziós fáktól például feláll a szőr a hátunkon. Ettől függetlenül már most is izgalmas és szórakoztató játéknak tűnik a GunFleet, kíváncsian várjuk, hogy milyen fejlesztéseken megy át a következő hónapok során. G

ZOMBIKTÓL A VIDEOKAZETTÁIG

RESIDENT EVIL TÖRTÉNELEM

[ÍRTA CHOCHO]

Zombik, elhagyott kastélyok, mutánsok, vírusok, biofegyverek, erőszak, dráma és árulás – a Resident Evil-sorozat immár 21 éve ültet félelmet a szívünkbe, a hetedik rész megjelenése pedig alapvető változásokat hozott a franchise életébe. Ennek apropóján úgy gondoltuk, ideje visszatekintenünk a széria évtizedes múltjára, felidézni annak fontosabb állomásait, és megpróbálni megfejteni a titkot, ami miatt ez a japán játék még mindig ekkora hatással van ránk és a piacra. Lássuk, honnan indult és hogy jutott el a hetedik részig a Resident Evil!



1990-et írtunk, amikor a 25 éves Mikami Sindzsi elhelyezkedett a Capcom nevű játékkiadónál. Mikami tehetséges fiatal srác volt, aki a kiotói Doshisha Universityn tanult termékmenedzsmentet – ennek megfelelően nem is egy csúcsjáték fejlesztését bízták rá, helyette meglévő licencekkel dolgozott. Elsősorban a Disney népszerű rajzfilmjeinek átiratai felett bábáskodott, többek között neki köszönhetjük a SNES-es Aladdint és Goof Troopot. Három év gyerekjáték után a kiadó megbízta, hogy készítsen startcímet a közelgő Sony PlayStationre. Mikami főnöke horrorjátékot kért tőle, a fiatal tervező pedig rögtön egy félelmetes FPS-t képzelt el, amiben a játékos magára marad egy halom ellenséges idegen lénnyel szemben.

„A főnököm felhívott és azt mondta, kéne egy horrorjáték PlayStationre. Aztán szólt, hogy menjek haza és kezdjek el játszani a Sweet Home-mal." – Mikami Sindzsi

A terv nem volt rossz, ambiciózus volta miatt azonban nem valósult meg. Mikaminak nagyon sok olyan ötlete volt, ami nem passzolt a lövöldözéshez. Szerette volna például, ha a játékosok logikai feladványokkal találják szemben magukat. Továbbá példaként állították elé a Famicomra kiadott Sweet Home című JRPG-t (lásd a dobozt), amiből át akarta venni az elhagyott szellemkastély koncepcióját. Ezen stílusjegyek egyike sem illeszkedik egy lövöldözős játékhoz, főleg nem annak tükrében, hogy a műfajt a '90-es évek első felében az id Software gyors, akcióra összpontosító címei határozták meg (Doom 1-2). És ha már gyorsaság: a PlayStation újító hardver volt ugyan, kezdetleges CD-lejátszója miatt viszont lassan olvasta az adatokat, így a hosszas töltési időkkel is meg kellett küzdeniük a fejlesztőknek.

GÉPFEGYVERTŐL A ZÁRT AJTÓIG

A lassúság olyan zavaró volt, hogy a 3D-s grafika valós idejű feldolgozását is megnehezítette. Ekkor jött az ötlet, hogy mi lenne, ha az akció előre letárolt hátterek előtt zajlana, valahogy úgy, ahogy a három évvel korábbi, sokkal ósdibb hardverre készült Alone in the Dark esetében. A töltési idők így kizárólag a hátterek cseréjére korlátozódnának – ezt el lehet fedni egy újra és újra lejátszott ajtónyitási animációval. A gondolatot tett követte, és megszületett a Resident Evil-szériát hosszú ideig jellemző játékmenet.

A játékos rögzített kameranézetben látta az eseményeket, a karaktermodellek előre megrajzolt, 2D-s hátterek előtt mozogtak. Amikor elérték egy bizonyos pontra, a kamera nézetet váltott, azaz újabb hátteret töltött be – ezekből szobánként 3-4 került a lemezre. Amikor a játékos elhagyta a termet, megnézett egy

RESIDENT EVIL

1996

DIRECTOR'S CUT

1997

RESIDENT EVIL 2

1998

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

1999

RESIDENT EVIL GAMEBOYRA?

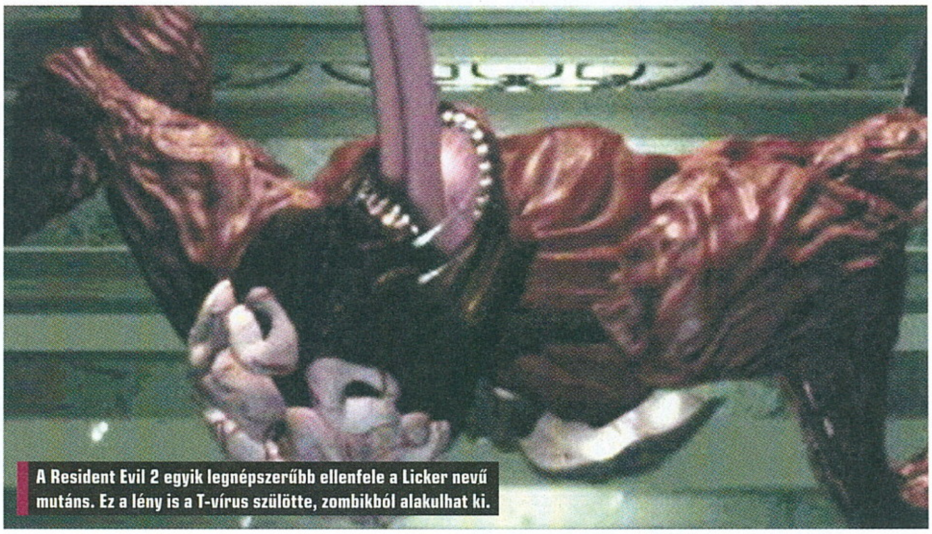
Nevetségesen hangzik, de igaz: a Capcom komoly pénzt és energiát ölt az első Resident Evil gameboyos megjelenésébe. A borzasztóan gyenge hardverre sikerült ugyan átírni a komplex játékot, a sztori, a játékmenet és a hangulat pedig mondhatni megmaradt. A grafika azonban olyan csúnya volt, hogy szinte élvezhetetlen lett a port – ezért aztán elkaszálták, igaz, később feltűnt a neten, és ma is rá lehet keresni. Nem tudjuk, mekkora sikert aratott volna, ha kiadják a programot, de az biztos, hogy máig ikonja az ambiciózus átiratoknak.

rövid videót egy ajtó kinyitásáról, majd egy újabb helyszínen találta magát. A rendszer előnye, hogy az okosan elhelyezett kameraszögek miatt olyan hatást kelt, mintha filmet nézne az ember. Hátránya ugyanakkor, hogy az irányítást megnehezíti, hiszen amikor jobbra húzzuk a kontroller analóg karját, a szereplő az adott képnek megfelelő irányba mozdul el. Ósdi megoldás, manapság nem használják, de sokáig meghatározta a horrorjátékok felépítését.

A fejlesztők a Sweet Home szerepjátékos elemei közül is átvettek párat, így került összetett tárgymenedzsment a programba. A játékos korlátozott mennyiségű cuccot vihetett magával, ideértve a fegyvereket és a gyógyszereket. A történet szerint egy csapat kommandós (a STARS egység) egy elhagyott kastélyba kerül, amiben hemzsegnek a zombik és a különböző szörnyek – mint kiderül, ezek hátterében a gonosz Umbrella Corporation nevű gyógyszercég biofegyver-kísérletei (T-vírus) állnak. Eleinte úgy tűnik, a csapat csak rosszkor van rossz helyen, ám a játék végén kiderül, hogy az egyik kommandós, Wesker a rosszfiúkat erősíti.

Két karakter közül lehet választani: a kicsit lassabb, de erősebb Chris, és a gyorsabb, de gyengébb Jill eltérő helyszíneket járnak be, és más-más karakterekkel találkoznak, de mind a ketten sima emberek, azaz szuperképességeknek nyoma sincs. A tülerő állandó, hőseink alig pár harapástól elvéreznek, így csak lassan, megfontoltan haladhatunk előre. Néha kalandjátékokba illő feladványok keresztezik utunkat, máskor a szokottnál nagyobb szörnyek, bossok támadnak ránk – ezt megfejelték egy adag ijesztgetéssel, és megszületett a Survival Horror zsáner.

A Resident Evil (Japánban Biohazard) 1996. március 22-én jelent meg PlayStationre, és óriási siker lett. A játékosok imádták a horrorfilmeket idéző



A Resident Evil 2 egyik legnépszerűbb ellenfele a Licker nevű mutáns. Ez a lény is a T-vírus szülötte, zombikból alakulhat ki.

kamerakezelést, a rejtélyes sztorit és a korához képest remek grafikát. Sőt még nevetni is tudtak az egyébként kőkemény horrorjátékon: az angol nyelvű változat nevetségesen rossz párbeszédei és szinkronmunkája máig mosolyt csal a youtuber-generáció arcára. Mikami és csapata egy csapásra sztárfejlesztők lettek, a Resident Evilt pedig átírták PC-re, Sega Saturnra és később Nintendo DS-re. (Sőt még GameBoyra is megkísérelték, lásd a mellékelt szövegdobozt.) A PC-s változat érdekessége, hogy támogatta az akkortájt megjelent 3D-s gyorsítókártyákat, így aki 3Dfx-szel felvértezett gépen játszott, csodaszép textúrákat és pengeéles grafikát kapott.

HIRTELEN SIKERBŐL SOROZATGYÁRTÁS

A folytatás fejlesztése szinte azonnal megindult, és már '96 júliusában bemutatták azt egy fesztiválon. A Resident Evil 2-ben új főszereplőket lehetett irányítani, a fiatal rendőr Leon S. Kennedyt, valamint a főiskolás Elza Walkert. A sztori hónapokkal játszódott az első részt követően, és a kastély közelében lévő képzeletbeli nagyvárosba, Raccoon Citybe helyezte a cselekményt. A veszedelmes T-vírus elszabadult, a metropoliszt elárasztották a zombik, a kevés túlélő pedig csak saját magára számíthat, miközben az Umbrella, kihasználva a helyzetet, rajtuk próbálja ki a maradék biofegyvereit. A fejlesztés jól haladt, Mikmai azonban nem volt elégedett az eredménnyel – annyira nem, hogy a majdnem kész játékot kukázták, a munkát újrakezdték, így az eredetileg 1997 májusára tervezett megjelenés több mint fél évet csúszott. (Érdekesség: a 60-80 százalékban kész változat nem tűnt el a süllyesztőben, lásd a túloldali szövegdobozt!) A rajongók nem örültek, a Capcom pedig az első rész kicsit bővített Director's Cut kiadásával próbálta csitítani őket.

A várakozás azonban megérte, a végleges Resident Evil 2 a sorozat legnépszerűbb része lett. Leon, mint férfi főszereplő, maradt, és máig ő a legnagyobb kedvence a rajongóknak – a hosszú, szőkésbarna hajú zsaru laza, nagyszájú, humoros, kezdettől fogva sikerre volt ítélve. Elzát azonban lecserélték a kicsit keményebb Claire-re, aki mellesleg az első rész férfi főszereplőjének, Chrisnek a húga – ettől fogva egyébként tele van szappanopera-szerű karakterkapcsolattal a sorozat, mindenki mindenkinek a húga, öccse, bátyja, tesója, nagynénje.

A Resident Evil 2 a maga idején remek játék volt, de nem sok olyan elemet honosított meg, ami az első részben ne szerepelt volna. Sokkal inkább a nagyobb,

OTTHON, ÉDES OTTHON

A Sweet Home egy japán szerepjáték, amit 1989 decemberében adtak ki Famicomra, azaz a japán NES-re. A játékot hivatalosan sosem jelentették meg máshol, ennek oka pedig, hogy Nintendo családbarát politikájával minden fronton szembe ment: kezdetnek mindjárt egy azonos című japán horrorfilm adaptációja volt, másrészt tele volt erőszakkal, vérrel és szexuális utalásokkal. A játék nem volt túl nagy siker, mégis behatással bírt az iparra. Mikami Sindzsi például imádta, de a Silent Hill-sorozat készítői is megjelölték, mint inspirációforrást.

RESIDENT EVIL – SURVIVOR

2000

RESIDENT EVIL – CODE: VERONICA

2000

RESIDENT EVIL – GAIDEN

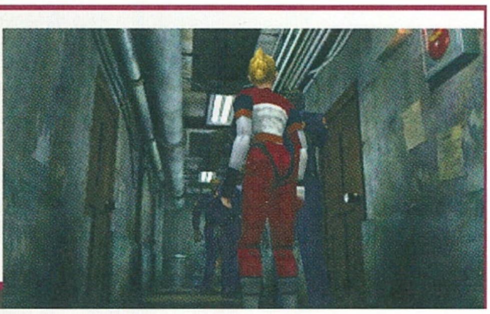
2001

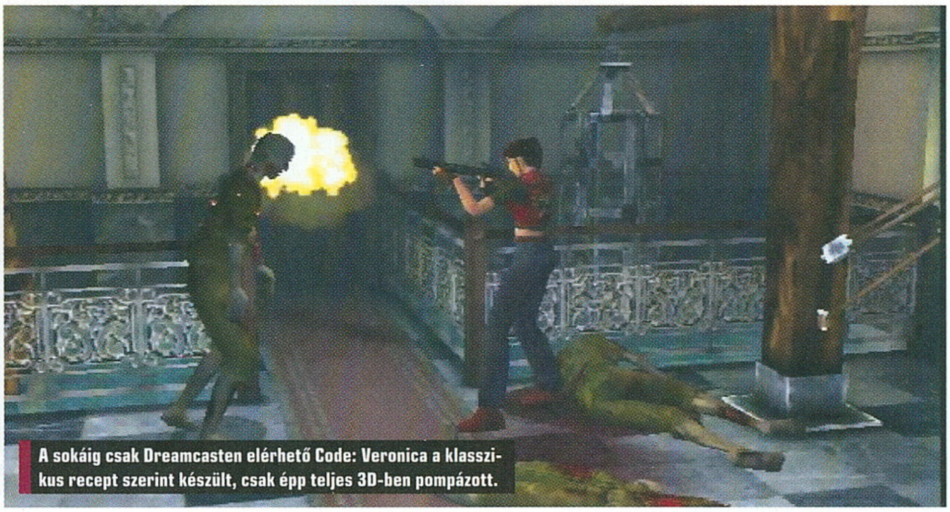
RESIDENT EVIL – SURVIVOR 2 CODE: VERONICA

2001

RESIDENT EVIL 1.5

A Resident Evil 2 félkész első verziója is kiszivárgott, szemfüles internetezők máig belefuthatnak. A program játszható, sőt lelkes modderek máig azon dolgoznak, hogy „befejezzék". És hogy mit mondanak róla a keményvonalas rajongók? Hát nem sok jót: unalmas, nehézkes, csúnyácska és bonyolult – nem csoda, hogy Mikami kukázta majdnem az egészet. A Capcom egyébként jó fej, nem cseszegeti a projekt miatt a moddereket, aki szeretne többet tudni a dologról, az ezt a linket kövesse: http://appleofeden.de-doc.com/





A sokáig csak Dreamcasten elérhető Code: Veronica a klasszikus recept szerint készült, csak épp teljes 3D-ben pompázott.

hosszabb, vágatlan receptet követve vált legendás címmé. A nagyvárosi környezet miatt a játékosok úgy érezték, egy világméretű konfliktus szereplői, ezt pedig csak erősítette a katartikus befejezés. A programot számtalan platformra átírták, a PC-s változat pedig még az első epizódnál is jobban kihasználta a 3D-s megoldásokat.

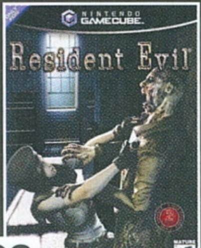
NEMESIS ÉS A TITKOS KÓD

A hatalmas sikernek hátulütője, hogy nehéz megismételni – az 1999 szeptemberében megjelent Resident Evil 3: Nemesisnek nem is sikerült. Már a fejlesztés is nehézségekbe ütközött: a játékot a később a Devil May Cry-sorozattal híressé vált Kamija Hideki és csapata kezdte fejleszteni, és egy luxushajón játszódó sztorit mesélt volna el, főszerepben a mutációt okozó G-vírussal fenyegetőző bioterroristákkal. A projekt azonban lassan haladt, a Capcom pedig inkább lelőtte, semmint hogy átcsússzanak vele a már javában tervezőasztalon lévő PlayStation 2-re. Igen ám, de ekkor már eltelt fél év, játék pedig sehol – még szerencse, hogy egy belsős stúdió éppen egy Resident Evil-mellékágon dolgozott. A játékban egy új túlélő bolyongott Raccoon Cityben a második epizód eseményeivel párhuzamosan. Mikamiék kicserélték a karaktert az első részből megismert Jillre, még több zombit pakoltak a pályákra, valamint beillesztettek a játékba egy halhatatlan főellenfelet, Nemesist. Az ötlet az volt, hogy Nemesis folyamatosan üldözze a játékost a pályán, akinek így állandó nyomás alatt kell teljesítenie az egyre nehezebb szinteket – ez végül bejött, noha a Resident Evil 3-at sokan a leggyengébb résznek tartják a klasszikus felhozatalból.

Sőt, tulajdonképpen nem is ez az igazi Resident Evil 3. Ez a cím sokkal jobban illik a Sega Dreamcastre kiadott Resident Evil – Code: Veronicára. A játékot a Capcom a konzolt gyártó Segával és a Nextech nevű stúdióval együttműködve fejlesztette, a projekt vezetője a Street Fighter 2-ről elhíresült Okamoto Josiki volt. Okamoto tudta, hogy a Dreamcast köröket ver a PlayStationre, és ennek megfelelően teljesen 3D-s grafikát terveztetett a játékhoz, amely bár mellékágnak tűnik, jobban előre lendíti a sorozat kánonját, mint a Nemesis. A főszereplő ezúttal Claire, aki bátyjával, Chrisszel együtt üldözi az első rész árulóját, az Umbrella beépített szuperügynökét, Weskert. A játékot a maga idején imádta a sajtó, a platform relatíve rossz eladásai miatt viszont csak a későbbi Code: Veronica X elnevezésű kiadásokkal vált igazán ismertté – ezt a verziót már GameCube-ra, PS2-re, sőt Xbox 360-ra és PS3-ra is kiadták. (Sőt egy steames szivárgás sejteti, hogy egy nap PC-n is megjelenik.)

REMAKE

RESIDENT EVIL



2002

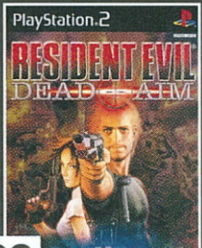
RESIDENT EVIL 0

RESIDENT EVIL

2002

DEAD AIM

RESIDENT EVIL



2003

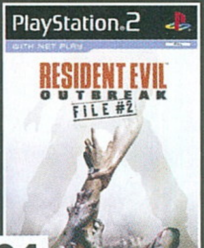
OUTBREAK

RESIDENT EVIL

2003

OUTBREAK FILE #2

RESIDENT EVIL



2004

A Resident Evil 4 perspektívát váltott, így az akció irányába ment tovább a sorozat. Ez a törzsrajongóknak a mai napig fáj.

GENERÁCIÓVÁLTÁS

A Code: Veronica után nyilvánvaló volt, hogy a Resident Evil 4-nek már új platformon kell megjelennie. Az első terveket 1999 decemberében vetették papírra, a projektet azonban már nem Mikami vitte: neki kicsit elege lett a sorozatból, így arra kérte a Resident Evil 3-on egy ideig dolgozó Kamija Hidekit, hogy indítson egy új, saját Resident Evil-szériát a Sony következő generációs PlayStation 2 konzolján. Kamija vállalta a feladatot, az általa tervezett játék azonban köszönőviszonyban sem volt a korábbi epizódokkal: gyors, valós idejű 3D-grafikát prezentáló akcióprogramot tervezett. Horrornak nyoma sem volt a játékmenetben, mindössze a Hammer-filmek stílusát idéző pályadizájn emlékeztetett a sorozat eredeti megközelítésére. A Capcomnak tetszett a játék, de nem nevezhették Resident Evilnek – helyette új címet kapott, ez lett a már emlegetett Devil May Cry.

Igen ám, de ekkor már 2001-et írtunk, a PS2 egy éve a piacon volt, a Resident Evil 4-nek azonban se híre, se hamva. A fejlesztést újraindították, a platformot pedig lecserélték a Nintendo GameCube nevű gépére. A Capcom hosszú távú szerződést kötött a Nintendóval, ennek elsőszámú exkluzív kincse pedig egy, a korábbiaknál is lassabb tempójú, szellemkastélyos Resident Evil 4 lett volna. A játékot 2002 novemberében mutatták be először, a főszereplő Leon egy ködös, sötét épületben bolyongott a rövid prezentáció során. Érdekesség, hogy először itt merült fel a belső nézet használata, igaz, csak időközönként, valahogy úgy, ahogy a Konami Metal Gear Solid-sorozatában. A fejlesztés nem haladt valami jól, a projekt ide-oda vándorolt, több rendező (Japánban így hívják a főtervezőt) és producer bábáskodott a megannyi bemutatott, majd törölt prototípus felett. A Capcom végül megelégelte a szenvedést és visszaadta a játékot Mikaminak, aki viszont teljesen új irányba terelte a munkát. Az eltelt időben ugyanis nem maradtak Resident Evil nélkül a rajongók: a Capcom a Nintendóval közös szerződést az első epizód teljes remake-jével, valamint egy előzményjátékkal, a Resident Evil 0-val ünnepelte meg. Ezek a programok sokáig a GameCube sajátjának számítottak, később Wii-re jöttek ki, aztán nem olyan régen minden most is elérhető platformra – mi is írtunk róluk, szóval nem fogjuk részletesen elemezni a két címet. Csak azért említjük meg ezeket egyáltalán, mert Mikami is játszott velük, és nagyon unalmasnak, archaikusnak találta a játékmenetüket. A rögzített kamera, a lassú Survival Horror mechanika, és a látványos, de technikai értelemben elavult látvány azt sugallta a tervezőnek, hogy a Resident Evil 4-nek meg kell hallania a kor szavát – így esett, hogy a program egy TPS lett, az amerikai zombikat pedig egy ősi parazita által megfertőzött spanyol parasztokra cserélték.

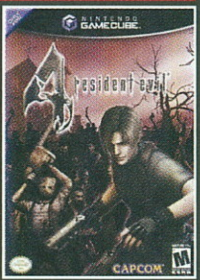
> *„Mialatt készült, úgy éreztem, a Resident Evil nem kéne, hogy sorozattá váljon. Ennek oka, hogy a horrornak mindig van egy mintája, ami kiismerhető.” – Mikami Sindzsi*

A Resident Evil 4 végül cirka 6 évvel a Nemesis után, 2005. január 11-én jelent meg GameCube-ra, majd egy évvel később PS2-re, hogy mára az egyik legtöbb platformon elérhető játék legyen belőle (mi egyébként a steames HD-változatot ajánljuk). A sztori szerint az Umbrellának már vége, Leon pedig az amerikai elnök személyes megbízottjaként dolgozik. Egy nap Spanyolországban vész nyoma az elnök lányának, a politikus pedig Leont küldi felderíteni az esetet – ja, tök egyedül, egy idegen országban, a kis Ashley gyerekként bizonyára nem ette meg a brokkolit, és ez a szülői hála. Leon hamar rájön, hogy a vidéki falucskát gonosz erő tartja hatalmában, sőt az egész emberiséget veszély fenyegeti. A sztori csavaros és tele van váratlan, de kissé bugyuta fordulatokkal, miközben minden robban,

FELVILÁGOSODÁS

Nem a Code: Veronica volt az egyetlen olyan kánoni Resident Evil, ami sokáig csak egy adott platformon volt elérhető. A Nintendo a 3DS-re szeretett volna valami komoly, felnőtteknek szóló programot, erre válaszul adta ki a Capcom a Resident Evil: Revelationst. A 2012 januárjában megjelent program a határaira tolta a 3DS hardverét, játékmenetében pedig visszakanyarodott a túlélőhorror gyökerekhez. Idővel szerencsére kiadták PC-re és több konzolra is, sőt egy epizódokra bontott folytatás is kapott, ez azonban nem ismételte meg az első rész kritikai sikerét.

RESIDENT EVIL 4

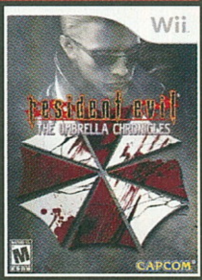


2005

RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE

2006

RESIDENT EVIL THE UMBRELLA CHRONICLES



2007

RESIDENT EVIL 5

2009

TUDTAD?

A Resident Evil még saját Marvel képregényt is kapott: az első rész előzményeként nyomták ki, ahhoz járó promóciós ajándék volt.

Sőt regények is megjelentek hozzá: S. D. Perry, több Alien és Star Trek kötet írója nevéhez kötődik hét regény, melyek közül egy rész a játékok világát bővíti ki, a többi pedig a programok eseményeit meséli el.

A sorozat zombijait életre keltő T-vírus valójában nem élőhalottak „gyártására" készült: a T betű a „tyrant", azaz zsarnok szóra utal, a vírus célja pedig olyan mutáció előidézése, ami elpusztíthatatlan szuperkatonákat hívhat életre.

A Resident Evil GameCube-os remake-je és a Zero után a Capcom a 2-t és a 3-at is kiadta a gépre, de felújítás nélkül – a kiadó nem volt elégedett az első két játék eladásával, ennek oka pedig a GameCube relatív népszerűtlensége volt.

A Resident Evil 4-et még Androidra is kiadták.

Az Anderson-féle filmeken túl több egész estés animációs film is készült a Resident Evilhöz (Bioterror és Kárhozat), ráadásul készül a harmadik, a Vendetta is.

A Resident Evil-játékok kampánya általában egy csomó új (néha szándékosan vicces) fegyvert és játékmódot megnyit, ezekkel szinte végtelenné válik a velük eltölthető idő.

A Resident Evil 4 Mercenaries című arcade játékmódja olyan népszerű volt, hogy 3DS-re külön játék készült belőle.

Egy idén januári, a University of Leicesterről származó tanulmány szerint egy zombivírus 100 nap alatt irtaná ki az egész emberiséget. Már nem is olyan jópofák az élőhalottak, ugye?

A Resident Evil 4 az új stílus ellenére máig a legsikeresebb epizód a sorozatban, sokak szerint minden idők egyik legjobb videojátéka.

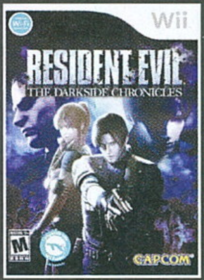
szétesik, elpusztul az amerikai zsaru akciózása közben. A grafika teljesen 3D-s, a kamera a lassan sétáló Leont a válla felett követi, célzáskor pedig ráközelít a fegyvere csövére – ilyenkor a hős nem tud mozogni. Az ellenfelek minden irányból jönnek, komótosan közelítenek, a siker pedig jórészt három faktoron áll vagy bukik: a környezet kihasználásán, a megfelelő arzenálon és a sorozat védjegyének számító tárgymenedzsmenten. A Resident Evil 4 már nem túlélőhorror, hanem kőkemény horror-akció, ennek ellenére a sorozat kritikailag legjobban szereplő tagja, amelyet számtalan sajtótermék választott meg minden idők egyik legjobb játékának. A siker olyan zajos és elsöprő volt, hogy akárcsak az első Resident Evil, a 4 esetében is másolatok követték az alapvetést.

ZUHANÁS

A Resident Evil története nagyjából eddig nevezhető töretlen sikernek. A negyedik részt követően Mikami már nem érezte jól magát a Capcomnál. Nem tetszett neki, hogy a játékot a technikai nehézségek ellenére átírták PlayStation 2-re is – egy interjúban azt mondta, „harakirit követ el", ha ez megtörténik. Nos, megtörtént, ő pedig szép csöndben kilépett a cégtől. Nem váltak el haragban, új stúdiói gyakran adtak el a Capcomnak játékokat, de a belső munkát abbahagyta, legutóbbi (egyébként a PC Gurunál remekül szereplő) alkotása, a The Evil Within már a Bethesda kötelékében jelent meg.

Mikami kiválását a Resident Evil-sorozat is megérezte. Az ötödik rész fejlesztése ugyanolyan hektikusan indult, mint a negyediké, igaz, annál sokkal nagyobb léptéket öltött: volt, hogy 110 fejlesztő dolgozott a programon. A Resident Evil 5 végül 2009. március 5-én jelent meg, és mivel egy még mindig kapható játékról van szó (nemrég mi is írtunk az Xbox One-ra és PS4-re kiadott változatáról), csak röviden ismertetjük. A sztori Afrikában játszódik, a főszereplő Chris egy Sheva nevű helyi ügynökkel a már feloszlott

THE DARKSIDE CHRONICLES
RESIDENT EVIL
2009



MERCENARIES VS.
RESIDENT EVIL
2011

THE MERCENARIES 3D
RESIDENT EVIL
2011

REVELATIONS
RESIDENT EVIL
2012

RESI A MOZIBA BE!

A Resident Evil akkora franchise, hogy teljesen normális, hogy filmek készültek belőle – más kérdés, hogy sajnos milyenek. Az első filmet egy ideig úgy tűnt, hogy a zombizsánert „feltaláló" George A. Romero rendezi majd: az elismert filmes aláírt a Capcommal, sőt még a forgatókönyvet is megírta, ez az első játék történetén alapult, és annak legjobb befejezésével zárta le a sztorit. Az 1999-es keltezésű szkript bejött a Capcomnak, a munka azonban leállt, majd Romero szerződését felbontották – Okamoto Josiki szerint „a forgatókönyv rossz volt, ezért Romerót kirúgták". A rendező szerint a Capcom egy „háborús filmet" akart forgatni a játék alapján, ezért nem tetszett nekik, amit írt. A filmet végül a Halálhajóval ismertté vált Paul W. S. Anderson készítette el, és 2002-ben jelent meg. Sok elemet átvett a játékból, de inkább az akcióra fókuszált, és új karaktereket vonultatott fel. A kritikusok nem szerették a magyarul „A Kaptár" címen vetített mozit, de a nézők igen, így egy rakás folytatást kapott – az utolsó, hatodik rész idén január 26-án került mozikba „A kaptár – Utolsó fejezet" címen.

Umbrella lopott biofegyvereit keresi a kontinensen. Igen ám, de hamarosan a Resident Evil 4 parazitája is felüti a fejét, a páros pedig még egyszer és utoljára szembe kell, hogy szálljon a genetikailag felturbózott Weskerrel. A Resident Evil 5 tulajdonképpen lezárta a kánont, itt kellett volna rebootolni a szériát, de nem ez történt.

A Capcom mintha Mikamival együtt a tiszta szakértelmet is elvesztette volna. Hogy mást ne mondjunk, a Resident Evil 5 első bemutatója után többen rasszizmussal vádolták a stúdiót, amiért a rövid trailerben egy maszkulin, idealizált fehér hős (Chris) sztereotípiákba illő, vékony fekete férfiakat lőtt halomra, miközben azok állatias hangok kíséretében rontottak rá. Rasszista a Capcom? Dehogy. De egy ilyen videó igenis offenzív lehet, látszik, hogy nem volt senki a cégnél, aki rámutatott volna, hogy itt és itt, na, ez gáz. Helyette később úgy próbálták orvosolni a gondot, hogy véletlenszerűen fehér szereplőket is megjelenített a játék.

Az akcióorientált irányvonal egyébként maradt, sőt még a 4-nél is erősebb lett a fókusz: Shevát irányítva akár kooperatív módban is lehetett játszani, mi több, eleve ezt tanácsolta a Capcom, elvégre 2009-ben még mindig erős volt a Gears of War konzolipari hatása.

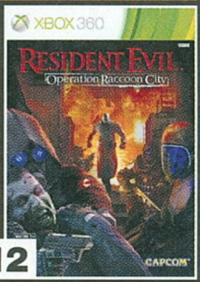
A hatodik rész három azonnal elkezdhető és egy negyedik, titkos kampánnyal jelent meg, de ez már sok volt a jóból.

A Resident Evil 5-öt a sorozat mélypontjának tekintett Resident Evil 6 követte. A 2012 októberében kiadott program egy igazi katyvasz volt: az ötödik rész játékmenetét másolta sokkal csúnyább környezetben, négy főszereplővel, és velük együtt négyféle kampánnyal. A játékmenet töredezett volt, a pályák csúfak, az akció jobbára unalmas, máskor egyenesen idegesítő – cserébe kaptunk egy 40 órát felölelő programot, aminek már a sztorija is követhetetlen volt. A Capcom nem volt elégedett a végeredménnyel, így amikor a 7. rész tervezése megkezdődött, eldöntötték, hogy új irányba törnek. Visszatérnek az alapokhoz, egyszersmind a 2010-es években népszerűvé vált belső nézetes horrort másolják – így született a 44. oldalon tesztelt Resident Evil 7.

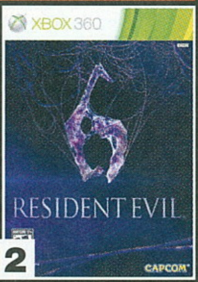
A TÚLÉLÉS ÖRÖK

A Resident Evil-sorozat története egy eposzba illő mese, szóval elnézést kérünk, amiért sok mindenről nem esett szó. A sorozat roppant terjengős, csak fontosabb címből 26 található benne, és akkor a sok újrakiadást, átiratot nem számoltuk (lásd az oldalakat végigkísérő idővonalat, rajta a játékok alapvető platformjaival). A fősodor mellé olyan programok kerültek, mint a fénypisztolyos Gun Survivor-széria, a klasszikus részek szellemében fejlesztett, csapatalapú PS2-es Outbreak játékok, vagy épp a multiplayerre fókuszáló Operation: Raccoon City és Umbrella Corps. Mindegyiket kivesézni, felsorolni egy teljes PC Gurut igényelne, de nem is ez volt a célunk. Mindössze szerettük volna összegezni, hogyan jutottunk el oda, hogy a Resident Evil 7 egy belső nézetes túlélőhorror legyen. Ez a sorozat egyébként több szempontból is egyedinek mondható: egyrészt soha nem indult újra a sztori, azaz a 7 pontosan ugyanabban az univerzumban játszódik, ahol az összes többi epizód; másrészt a Resident Evil immár háromszor újult meg. Egyszer, amikor megszületett, másodszor, amikor akcióra cserélte a horrort, majd most, amikor végre megjelent a sokak által várt 7. És hogy mikor újul meg legközelebb? Nem tudjuk, de biztosak vagyunk benne, hogy negyedszer is sikerülni fog a bravúr.

OPERATION RACCOON CITY – RESIDENT EVIL – 2012

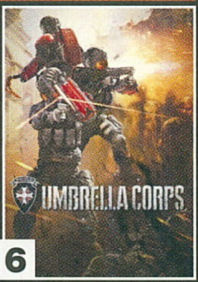


RESIDENT EVIL 6 – 2012

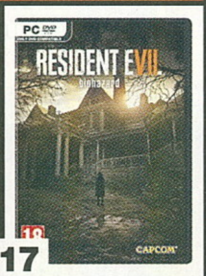


REVELATIONS 2 – RESIDENT EVIL – 2015

UMBRELLA CORPS – 2016



BIOHAZARD – RESIDENT EVIL 7 – 2017



PC Guru

Fizess elő a PC Guru magazinra, elmondjuk hogyan és miért!

A PC Guru immár 25. éve minden hónapban megjelenik ugyan, a vásárlók azonban csak akkor kapják meg automatikusan az újságot, ha előfizetnek a magazinra. Ez azonban nem csak azért előnyös, mert nem kell sorban állni az újságosnál: az előfizetők olcsóbban kapják meg a Gurut, sőt kedvezményesen jutnak hozzá a legújabb játékokhoz, gamer perifériákhoz.

A PC Guru előfizetés több előnnyel is jár. Az első, hogy az újság ilyenkor egész évre olcsóbb. Amennyiben az újságosnál vagy egy hipermarketben szeretnéd megvásárolni, a PC Guru ára 1995 Ft – ez az összeg nyolc éve változatlan. Ugyanakkor, ha előfizetsz, az éves konstrukció esetén mindössze 17 990 forint, ez pedig számonként lebontva mindössze 1500 forintos árat jelent.

Bizony: ha előfizetsz, közel 500 forintot spórolsz minden egyes PC Gurun!

És ez még nem minden. Ilyenkor ugyanis csak a 12 lapszámot kapod meg, holott kicsivel többért már egy teljesen új PC-s játékot vagy valamilyen hardvert is kérhetsz bónuszként. Nézz csak a cikk melletti jobb oldalra! Ott láthatod a fél- és egyéves előfizetéshez kérhető legfrissebb játékokat. Ezek közül van, ami még meg sem jelent. Amikor kaphatóvá válnak, azonnal postázzuk őket az adott előfizetőknek.

És hogy a játékon túl miért érdemes még előfizetni?

- Minden PC Guruhoz ESET Internet Security védelmet nyújtunk, az újságban található egyedi kód több számítógép védelmét is képes ellátni. Az éves ESET Internet Security védelem ára külön 17 262 forint, azaz ennek értéke is hozzáadódik az előfizetéshez!
- Minden PC Guru magazinban legalább egy teljes játékot találni. Ezek a játékok interneten aktiválhatók, többségük Steam-kulcs. Akadnak több ezer forint értékű programok is, sőt néha dobozos játékkal kedveskedünk olvasóinknak.
- A PC Guru magazin fennállásának 25 éve során kialakult egy olyan olvasótábor, amely nem véletlenül bízik az újság szerzőinek véleményében.

Hogyan fizessek elő?

Ez a legjobb kérdés, és szerencsére számtalan válasz van rá. A legkényelmesebb megoldás a PC Guru Online-on történő előfizetés. Ebben az esetben csak egy gyors regisztrációra van szükség a weboldalunkon, majd az érdeklődő kiválaszthatja a neki szimpatikus konstrukciót. A PC Guru Online-on ezen a linken lehet előfizetni: **http://www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok**

Itt előfizethetsz akár bankkártyával is.

Megrendelheted a lapot az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, ha nem vagy biztos abban, hogy melyik előfizetést válaszd, kollégáink szívesen segítenek.

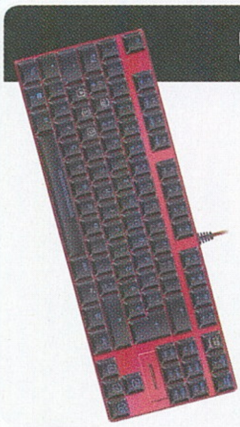
Szülőknek, nagyszülőknek érdemes ötletet adni, születésnapi, névnapi, húsvéti, utókarácsonyi ajándékként meglobogtatni a PC Guru egy példányát a szemük előtt (vágyakozó szemek, nagy sóhaj).

Illetve digitális formában is lehet PC Gurut olvasni a Dimagon keresztül. Ezt a módszert azoknak az olvasóknak ajánljuk, akik táblagépen vagy monitoron szeretnék olvasni az újságot, esetleg külföldön élnek, oda ugyanis rajtunk kívül álló okok miatt nem tudunk nyomtatott újságot küldeni. Egy megoldás persze akad erre a problémára: egy magyarországi cím, ahová küldhetjük a lapot, és ahonnét egy kedves ismerős vagy rokon postázza azt a külföldön élő olvasó számára. Ez azonban elég kacifántos, jobb hát ellátogatni a Dimag oldalára: **http://www.dimag.hu/**

További kérdésed van az előfizetéssel kapcsolatban? Látogass el weboldalunk Előfizetés tudástárára (http://www.pcguru.hu/pc-guru-elofizetes-tudastar), vagy írj e-mailt az elofizetes@skorpioprint.hu-ra.

Addig is, ahogy már 25 éve mindig, a Guru legyen veled!

SPEEDLINK ULTOR



ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**34.990 Ft**
Hosszabbítással:	33.990 Ft

Mechanikus gamer billentyűzet, ami minden játékban megkönnyíti a manőverezést. Gombjai remekül bírják a strapát, külseje extravagáns, mérete kifejezetten kompakt.

RAZER ABYSSUS 1800 + GOLIATHUS SPEED EGÉRPAD

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**21.490 Ft**
Hosszabbítással:	20.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**28.990 Ft**
Hosszabbítással:	27.990 Ft

FIFA 17

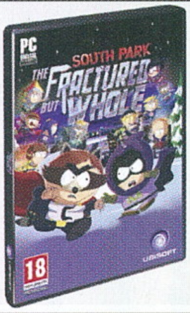
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**20.990 Ft**
Hosszabbítással:	19.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**28.990 Ft**
Hosszabbítással:	27.990 Ft

SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE



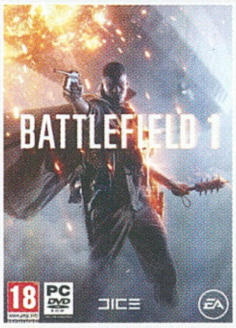
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**22.990 Ft**
Hosszabbítással:	21.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**30.990 Ft**
Hosszabbítással:	29.990 Ft

BATTLEFIELD 1



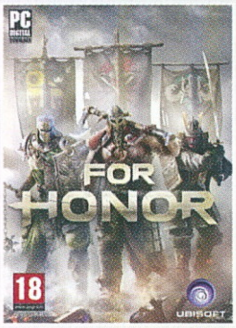
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**20.990 Ft**
Hosszabbítással:	19.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**28.990 Ft**
Hosszabbítással:	27.990 Ft

FOR HONOR



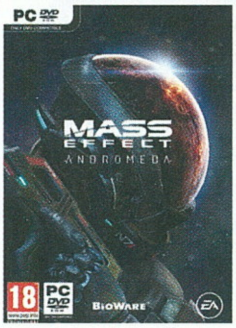
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**22.990 Ft**
Hosszabbítással:	21.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**30.990 Ft**
Hosszabbítással:	29.990 Ft

MASS EFFECT: ANDROMEDA



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**20.990 Ft**
Hosszabbítással:	19.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**28.990 Ft**
Hosszabbítással:	27.990 Ft

PC GURU 2017-ES NAPTÁR

PC Guru asztali naptár, hogy az év minden napján emlékezhess a legjobb játékokra!

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(3 lapszám)	**6.490 Ft**
Hosszabbítással:	5.990 Ft

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**11.990 Ft**
Hosszabbítással:	10.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12lapszám)	**19.990 Ft**
Hosszabbítással:	18.990 Ft

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor - ezen akció keretén belül - kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

ITT ÉL A GONOSZ!

RESIDENT EVIL. biohazard

[IRTA BŐJTI]

AZT MONDJÁK, A RACCOON CITYBEN TÖRTÉNT MÉSZÁRLÁS BORZALMAS VOLT A SZÖRNYETEGEKKEL, AZ ÉLŐK HÚSÁRA ÉHES FENEVADAKKAL, A MUTÁCIÓ OKOZTA EMBERTELEN KÍSÉRLETEK RÉMÁLOMBA ILLŐ SZÜLEMÉNYEIVEL. EZ ÍGY IS VAN, A LEGFERTELMESEBBRŐL AZONBAN EDDIG MÉG SENKI NEM IS HALLOTT, MERT AZ IGAZI GONOSZ MINDVÉGIG LOUISIANÁBAN LAKOZOTT.

Miután Chocho szépen felvázolta a sorozat történelmét (csak párat kell visszalapoznod a 36. oldalra), felesleges is volna azzal húzni az időt, hogy felvezetem, mi történt a Capcom szériájában az elmúlt több mint húsz évben. Legyen elég annyi, hogy miközben az Alone in the Dark volt az igazi úttörő a túlélőhorror műfajt tekintve, a Resident Evil tökéletesítette és csiszolta fényesre a receptet, lefektetve így a modern Survival horror zsáner alapjait. Noha az Alone-os Carnby kalandja is borzongató volt a maga idejében (ma már nem annyira rémisztő, érthető okok miatt – hiszen 1992-es játékról beszélünk), emlékszem a Resi mellett eltöltött első órákra és napokra, amikor frászt kaptam a kitörő ablakok zajától, a hirtelen támadó állatoktól, a zombiktól. Persze, a mára hírhedtté vált bevezető videó akkoriban is inkább viccesnek számított, de az amiatt érzett traumát feledtette minden más elem a végigjátszás során. És bár az első epizódot nagyon szerettem, a másodikhoz köthető érzelmeim ennél is többet takartak – az maga volt a vérgőzös szerelem. Pláne, hogy amikor az egyébként is zseniális sztori végére értem, akkor kezdhettem az egészet elölről, majd rövidebb idő alatt, majd kevesebb sebződéssel (eltérő befejezések, mi más), így rengeteg órát beleölve a programba. Aztán valahogy elveszett a varázs. A három ismételte a receptet, a négytől pedig túlzottan az akció irányába ment el a széria, megszűnt túlélőhorror lenni.

Személy szerint tehát ez volt az oka annak, hogy kétségek között őrlődve vártam a hetedik sorszámozott epizód, a Biohazard (avagy a japán főcím) alcímet kapó belső nézetes videojáték megjelenését. Túl sok volt a csalódás, túl sok volt a félrevezetés (és ide nem is a multira kiélezett lövöldözéseket sorolom, mert azok nem akartak többnek látszani annál, aminek készültek). És ugyan a megváltozott külső, a gyökerekhez finom módon vissza-visszatérő demó alapján ígéretesnek tűnt a Capcom legújabb próbálkozása, mégsem adtam be a

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Capcom

MŰFAJ
túlélőhorror

INFO

MEGJELENÉS
2017.01.24.

ÁR
50 EURO
(kb. 15 500 forint)

GÉPIGÉNY
i5-4460 2,7 GHz vagy AMD FX-6300 CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 760 vagy Radeon R7 260x VGA, 24 GB HDD.

„Majd azt mondom, elesett, miközben krumplit pucolt. Igen, mind a nyolcvanhétszer, hisz ez teljesen hihető!"

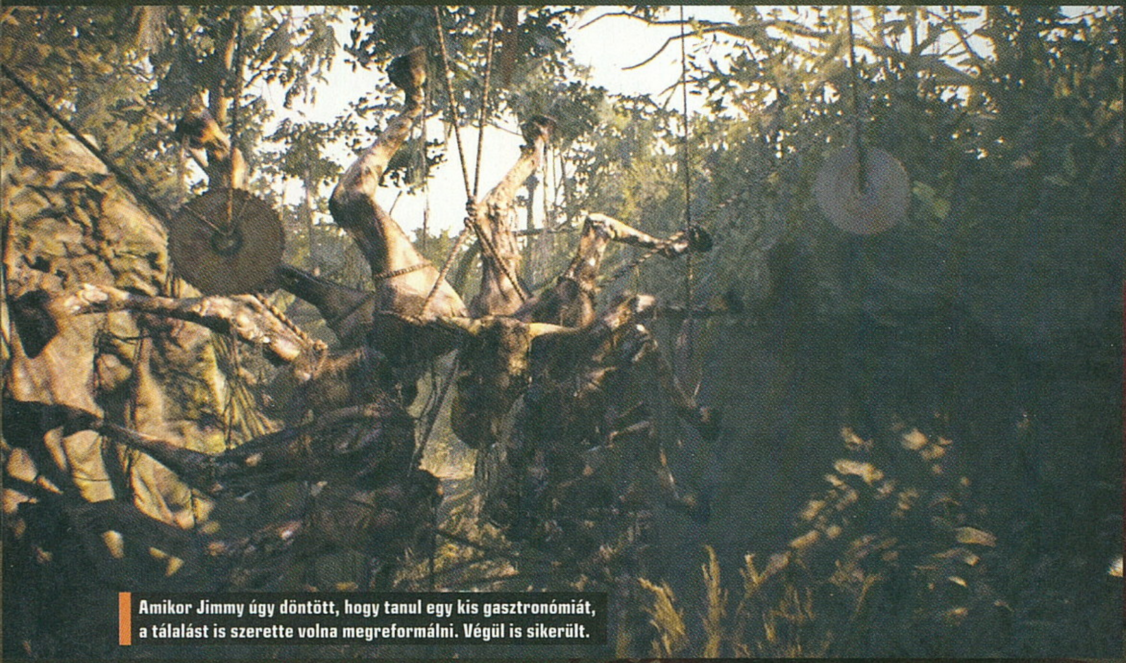
derekam, nem akartam felülni a vasútra, ami Hype országba vezet, hogy ott végül megkopasszon, és még a lelkesedésem is végleg elvegye. Négy nappal a hivatalos megjelenés előtt kíváncsian, de negatív érzésekkel tele indítottam el a programot, amiről akkor még semmi lényeges nem került ki az internetre. Majd két-három napra megszűntem létezni.

ITT LAKOM, LÁTOD...

Érdekes, hogy mostanság Louisiana lakosságára mennyire rájár a rúd. Elvégre a tavalyi Mafia 3 véres leszámolásai is a mocsárvidéket célozták meg, és a hetedik Resident Evil is ezt a területet veszi alapul a vérfagyasztó történethez. Ez egy amatőr felvétellel indít, amit a főhős, Ethan felesége rögzített, és bár a nő kerek-perec elutasítja annak lehetőségét, hogy férje a keresésére induljon, a férfi bőrébe bújva természetesen az a játékos feladata, hogy kiderítse, mi történt az egyébként három évig halottnak hitt asszonnyal. A nyomok az elhagyatottnak tűnő Baker-birtokra vezetnek, ahol bár még Ethan Wintersként léptem be, a minden eddiginél személyesebb élménynek hála egy-két óra után sikeresen átvettem a hős szerepét, hogy szembenézzek életem egyik legnagyobb rémálmával.

Eleinte mondjuk sötétben tapogatóztam, a Beginning Hour elnevezésű demóból kitépett, némi változtatáson átesett régi ház teljes felfedezése csak kevéske időt vett el az életemből, de arra nem jöttem rá, mi is folyik a tanyán. Aztán egy kevéske harc után szembesültem az itt élő család őrületével, elvégre egy kéretlen vacsorameghívással a rettegés is megjelent kalandomban, ami részben a Tobe Hooper rendezte, 1974-es kultfilm, az A texasi láncfűrészes mészárlás őrült pillanatait juttatta eszembe. Érdekes egyébként, hogy a filmes világon túl mennyire nem nyúlt még senki a zseniális recepthez, amiről talán maga a direktor sem sejtette anno, mennyire sikeres lesz, és mennyi követőt eredményez. A filmből ismerős kannibál, velejéig romlott, gonosz család virtuális mása teljes erejében elevenedik meg a monitoron, és ezért nem lehet eléggé méltatni az alkotókat. Mialatt az ósdi, nyikorgó ajtókkal és recsegő padlókkal teli ház az ocsmány rothadással és baljós árnyaival teremti meg a feszültséggelteli atmoszférát, addig a família a tettekkel, az őrület legdurvább jeleit produkáló családtagokkal mélyíti el a horrort a történetben.

Mert ugye ott van Jack, a családfő, aki simán feldarabol és megöl bárkit, akár még a rokonait is móresre tanítja, nem kímélve áldozatainak testrészeit, illetve a fiatal Lucas, aki a csapdák, fejtörők és kirakósok mestere, ezzel szórakoztatva önmagát, és a házba tévedt szerencsétleneket. Velük ismerkedik össze a játékos, tőlük retteg legalább hét-nyolc órán át, na meg a kerekesszékes, mindenhol feltűnő öreglánytól, aki amolyan guruló rossz ómen. Ja, és persze ott van még Marguerite, a ház asszonya, Jack felesége, aki nem kevésbé keseríti meg az ember sorsát, pláne,



Amikor Jimmy úgy döntött, hogy tanul egy kis gasztronómiát, a tálalást is szerette volna megreformálni. Végül is sikerült.

hogy Dario Argento 1985-ös Phenomena filmjének hősnőjéhez (a csodálatos Jennifer Connellyvel, élete második szerepében) hasonlatosan ő is szoros kapcsolatban áll a különféle csúszómászókkal.

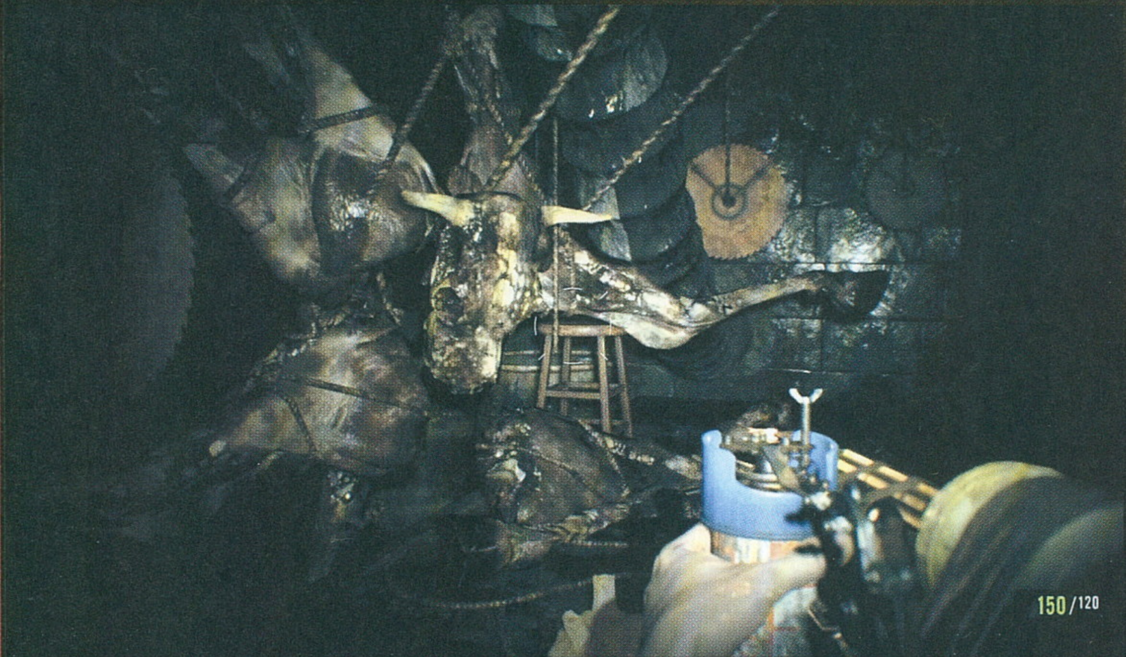
BOGARAS TÁRSASÁG

Szóval van itt minden, és erre Marguerite a legjobb példa, akinek megjelenésével új épület, új játékelem kerül a képbe, miközben előbújnak a gusztustalan csúfságok, az ízeltlábúak és egyéb gyomorforgató elemek, na meg visszatér a bujkálás, ami már Jack esetében is para, na és a „talált felvétel" jelleg egy-egy jelenetnél. Mert bizony Richard Pearsey, aki a F.E.A.R. és a Spec Ops: The Line történetébe is belepiszkált, ezúttal élete nagy alkotását hozta tető alá, ami többek közt a legjobb horrortörténeti klasszikusokból táplálkozik. Emiatt nem meglepő, hogy egy-egy videokazettát találva korábbi eseményekbe tekinthet bele a játékos, így a „found footage" filmes eszközökkel élve, az Ideglelés, a Paranormális jelenségek vagy éppen a zseniális spanyol [REC] jellegzetes elemeivel fűszerezve a belső nézetes kalandot.

> **SOHA NEM ÉREZHETED MAGAD BIZTONSÁGBAN, A BAKER-CSALÁD UGYANIS MINDEN EGYES ALKALMAT MEGRAGAD, HOGY A SZOKOTTNÁL IS EMLÉKEZETESEBBÉ TEGYE A BIRTOKÁN TÖLTÖTT IDŐDET.**

fontos tényezővé vált. Mert bizony a Resident Evil 7 több úton igyekszik frászt hozni az emberre. Finoman adagolva visszatérnek a hirtelen ijesztgetések, van némi esélytelennek tűnő harc a főbb karakterek ellen, aminek hála sokat kell osonni, rejtőzködni, kerülve a hosszú összecsapásokat, amik csak a töltényt viszik el. Plusz ott van a helyszín nyomasztó mivolta, a normál, visszatérő ellenfelek (mutánsok és rovarok) jelenléte, a megmagyarázhatatlannak tűnő események okozta

Majd elfelejtettem... annyira belemelegedtem az élmény ecsetelésébe, annak bemutatásába, milyen téboly jelenik meg a monitoron, hogy arról éppen csak említést tettem, milyen formában kerül mindez a képernyőre. Mert bizony a Capcom a P.T. után szabadon (vagy előtte, mert állítólag az elkaszált Silent Hills kultikus demójának kikerülése előtt már dolgoztak a játékon) változtatott a külsőn, ami a TPS-jellegű, hátulról követős kamerát belső nézetre cserélte. Ezzel



TIPPEK, TRÜKKÖK

NÉZZ KÖRÜL!

Bár úgy tűnhet, hogy egyértelmű a tárgyak elhelyezése, és a felszedhető cuccok kiütik az ember szemét, nos, nagyon nincs így, sokszor le kell hajolni egy-egy eszköz felvételéhez, ami azt jelenti, hogy a ház(ak) minden egyes szegletét jó alaposan át kell nézni. Értsd szó szerint a „nézni" részt, mivel nem árt, ha a fejed is forgatod, minden mögé benézel, mert talán pont a sarokban bújik a nélkülözhetetlen lőszer.

YOUTUBE HELYETT

Ha hiányzik még valami tárgy, kellene a gyógyszer, a töltény, akkor sem muszáj a YouTube élménygyilkos videóit böngészni, inkább kapj be egy bogyót, aztán láss csodát, a falakon át is kiszúrsz mindent, ami mozdítható. Bizony, a stimuláns pirulákkal egyfajta különleges képességre tehetsz szert, ami a már bejárt épületekben jó végső segítség lehet. Vigyázat, kevés van belőle, így tényleg végső esetben használd.

GAZDÁLKODJ OKOSAN!

De nemcsak a stimuláns pirulából van kevés, hanem lőszerből és gyógyszerből is (hacsak nem easy fokozaton nyomod... ugye nem?), emiatt nem érdemes vaktában lövöldözni, minden karcolás után a fertőtlenítőért nyúlni, inkább oszd be készleteidet. A lények esetében célzott fejlövéseket alkalmazz, a keményebb fegyvereket tartogasd a főellenfelekre, és csak akkor gyógyítsd magad, mikor tényleg közel a vég.

ÉSSZEL JÁRJ!

Minimálisan, de azért vannak fejtörők a játékban, amik viszont többnyire egészen ötletesek. Ha tehát elakadsz, az is lehet, hogy nem vettél észre valamit, vagy éppen nem gondolkodtál el egy apró, ámde fontos tényező jelentőségén. Így, komolyabb spoilerek nélkül, ha éppen semmi ötleted nincs a továbbvezető út kapcsán, gondold jól át, hogy minden zárt ajtó, fedél kulccsal nyitható-e, mert ha nem, lehet, más a megoldás.

EGY MARÉK APRÓ

Vannak a játékban jól elrejtett érmék, amikre csak nagy ritkán lehet rálelni. Azt gondolnád, hogy csak a helyet foglalják, de nincs így, érdemes mindegyiket felvenni, majd a tárgymozgató ládába helyezni, amiből a mentőhelyek környékén mindig van egy példány, mert eljön az idő, amikor szteroidot, sőt fegyvert is vásárolhatsz a szorgosan összegyűjtögetett anyagiakból. Nyugi, egyértelmű lesz, mikor tehetsz így.

NE ERŐLTESD!

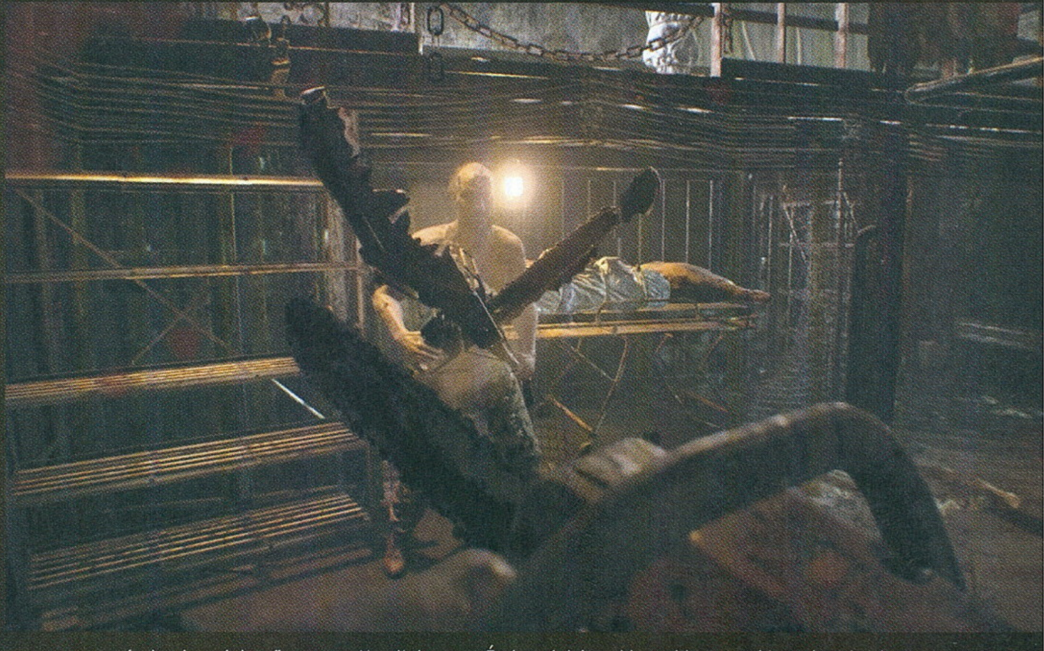
Nem nyílnak a kígyóval, madárral, esetleg skorpióval jelölt ajtók? Persze, hogy nem, mindegyikhez egyedi kulcs kell, azonban ha egyelőre nincs nálad a mágikus eszköz, akkor az azt jelenti, hogy nem jutottál eléggé előre a sztoriban, tehát feleslegesen ne kattogj azon, mikor nyílnak meg a lezárt részek – előbb-utóbb mindenhova bejutsz, csak várd ki, hogy eljöjjön annak is az ideje, és ne siess, ha nem muszáj.

DRÁGASSZÁÁÁÁG

A különféle fájlokon és értéktelen üzeneteken túl rátalálhatsz egy-egy fényképre is, ami valamilyen kincset jelöl. Ezeket ne hurcold magaddal, csak jegyezd meg jól, hogy milyen a környezet, milyen a beállítás, majd a fotókat rakd el a ládákba, hogy ne foglalják a drága helyet. Aztán ahogy felfedezed az épületeket, egyszer ráakadsz a megfelelő szobára, ahol a kompozíció alapján rálelhetsz valami fontosra.

PSVR A Resident Evil 7 támogatja a virtuális valóságot is, ezt a módot azonban egyelőre kizárólag PlayStation 4-en lehet kipróbálni. A Sony exkluzivitási szerződést írt alá a Capcommal, ennek értelmében a VR-mód még egy teljes évig a konzol sajátja marad – ezt követően a PC-s kiadás is bővülhet VR-támogatással (Oculus Rift, HTC Vive). És hogy milyen a PSVR-es Resi 7? Nos, félelmetes, és akkor még nagyon finoman fogalmaztunk. Vizualitás terén az alacsonyabb felbontás miatt a textúrák minősége sem olyan zavaró, igaz, mezei PS4-en a képminőség elég gyenge, érdemes PS4 Próval játszani. A hatás azonban nem marad el, ezt már tényleg csak a nagyon hardcore horrorfanatikusoknak ajánljuk.

a történetben megelevenedő és a feltűnő karaktereken eluralkodó elmebaj még vérfagyasztóbb formát ölt, nem beszélve a helyszínről, amit nem győzök dicsérni, már csak a fantasztikus kialakítása okán is.



NEM RESI! VAGY MÉGIS?

Letudtam a Beginning Hourt, majd nekiültem a végleges játéknak, és végig azon gondolkoztam, hogy lesz ez Resident Evil. Bár a videojátékok hőskora óta figyelem és élvezem az ipart, szeretem a régi klasszikusokat, nem tartozom a „régen minden jobb volt" szöveget mantrázók közé. Az azonban tény, hogy az Alone in the Dark alapjaiból mesterien felépített széria első epizódjai egyedi stílusjegyekkel bírtak, amiket aztán senki sem tudott igazán leutánozni. Ráadásul lehet, hogy sokan szeretik a negyedik részt, szerintem az hozta el az akcióba, és ezzel az unalomba fulladó folytatásokat, amik teljesen lerontották a brand renoméját. Persze, a zseniális második Resi után nehéz lehetett a kiadó dolga; a harmadik már eleve csak copy-paste módon készült el, és a már meglévő receptet nem lehetett jól, szépen újítani, hogy működjön. Egészen mostanáig. Sokat tanakodtam azon, hogy a mutációk és fertőzöttek által a 4-ben kitúrt zombik hiányoznak-e, vagy valami más, de a 2017-es produkció határozottan mutatja meg, mi kellett ahhoz, hogy a franchise a régi fényében tündököljön.

Mert hiába a horrorfilmeket idéző család, hiába a belső nézet, hiába a found footage kikacsintás, na meg még rengeteg egyéb összetevő, a Resident Evil 7 bizony vérbeli darabja a sorozatnak. Sőt nem túlzok, ha azt állítom, hogy a második epizód óta a legjobb a szériából. És ez rengeteg apró elemben érhető tetten. Kezdjük a pályakialakításnál, ami a klasszikus, összetett formát hozza, avagy zárt ajtók keresztezik a játékos útját mindenfelé, különféle speciális kulcsok kellenek hozzájuk. Meg is lepődtem, mikor a második házban még mindig nem boldogultam két zárral, miközben már a harmadik épületbe tettem be a lábam. Persze felesleges volt aggódnom, mert néhány kisebb helyszín megnyitása után szép csavarral visszajutottam oda, ahonnan már megoldható volt a maradék szoba feltérképezése.

És ha térkép, akkor ebben a tekintetben is visszakanyarodtak a fejlesztők a régi formulához, avagy gyönyörűen látni mindent, ha sikerült megszerezni a szükséges papírost, így nem marad észrevétlenül egyetlen zug sem. Vannak még emblémák, speciális tárgyak, kisebb logikai feladványok is, amik az elmúlt két évtizedben szinte teljesen kivesztek a sorozatból, de leginkább tényleg a pályák felépítése tetszett, ami már-már a FromSoftware (Dark Souls-sorozat) zsenialitását hordozza magán. Tudod, azt, aminek hála, ha valamerre elzarándokolsz, letérve a jól ismert ösvényről, esélyesen a teljes egészként jellemezhető terület egy másik pontjára kerülsz, ahol korábban lezárt út akadályozott. Emiatt minden zárnak és szobának, minden egyes ajtónak megvan a funkciója, semmi sem véletlenül kerül eléd.

Viszont van egy fontosabb elem is, méghozzá a horror jelenléte, a túlélőhorror kategorizálás létjogosultsága. De hála az égnek ezzel sincs gond. Miközben előre haladtam a játékban, azt vettem észre, hogy megint izgulok minden egyes ajtó kinyitásakor, a véges lőszermennyiség, az eleinte kevés fegyver miatti törékeny biztonságérzet megtette hatását, de a szörnyetegek, rémisztő lények sem özönlenek minden sarkon. És ez az egyik legfontosabb összetevője egy zsáneri darabnak – a feszültség, az az érzés, hogy bármikor történhet valami a szereplővel, és bizony mindig történik is valami. Pláne, hogy a tárgykezelés terén is sikerült visszakanyarodni az eredeti elképzelésekhez. A tárgylista szűkös, plusz slotokat csak a kevéske hátizsák megtalálásával, így a tárgylista bővítésével lehet megnyitni. Ehhez tartozik hozzá a kombinálás,

A kalitkában egy veszélyes madár, a durranó acélveréb látható. A tévés dokumentumfilmek tanulsága szerint ólomgolyókat tojik.

Kis szomorú érdekesség: a játékot a Pebble is támogatta, a cég logója a dobozon is rajta van. Kár, hogy azóta már nem létezik.

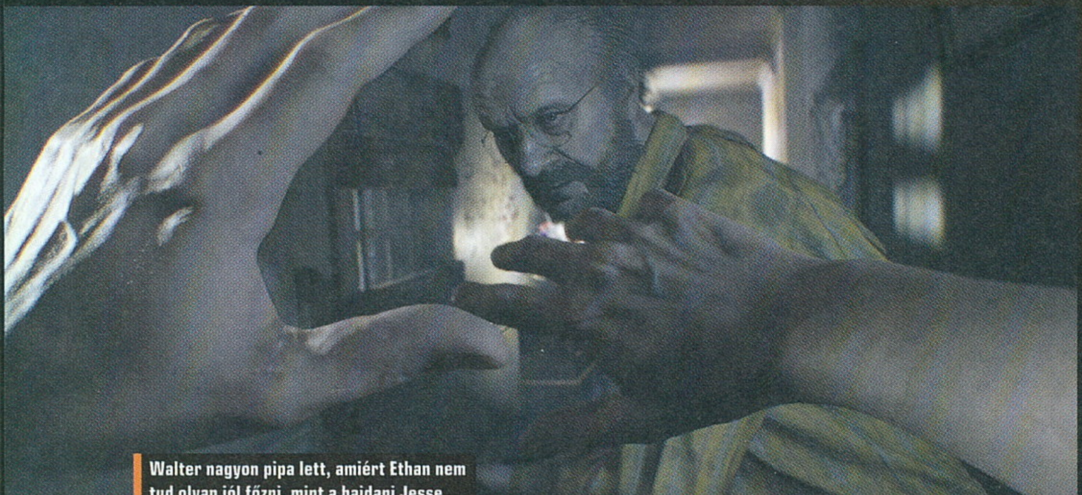
ami viszont megint plusz tárhelyet igényel az így létrejött kiegészítőnek – és nemcsak a lőszer-életerő, erősebb lőszer-életerő esetén, de még fegyvert is lehet így kreálni.

Aztán a lőszerből jön a harc, ami a kezdetben talán fura, de tökéletesen működik. Eleinte csak szúró, vágó fegyverekkel találkozol, támadást is kivédhetsz a karoddal, ami egy tánchoz hasonló mozgást eredményez saját magad és ellenfeled között, és ez bár meglepő a sorozatban, csak a ritmust kell elkapni. Később viszont érkeznek a lőfegyverek, amik belső nézetből könnyebben kezelhetők, mint a korábbi epizódokban, valamint a pontosság is nagyobb szerepet kap a fejlövésekkel. Ezeknek összessége az, ami egy közel perfekt módon megvalósuló mechanikát eredményez. A küzdelem pont annyira esetlen, hogy ne legyen zavaró, ellenben hibáit inkább ahhoz kapcsolja az ember, hogy nem egy különlegesen kiképzett katona került a történet középpontjába. Mert ugye magányos elmesélést biztosít az új Resi, az első epizódéhoz hasonló elszigetelt esetet, aminél az átlagemberek kálváriája kerül reflektorfénybe a sok militáns szuperügynökkel szemben. Ideig-óráig, egy-egy helyen van némi nyugalom, de a téboly, a borzalom, a félelem mindig visszaeszi magát nemcsak a képernyőre, hanem bizony a játékos bőre alá is. Ez az, ami miatt a Resident Evil 7 nem tökéletes, de messze a zsáner vagy a széria legjobbja, hosszú-hosszú évek óta.

VAN BENNE VALAMI

De ez még mindig csak a felszín, elvégre a tartalomról nem esett szó. Márpedig azzal sincs gond. Jómagam minden segítség nélkül (még egy végigjátszás sem volt megtalálható az interneten, így ha elakadtam, akkor is csak magamra számíthattam), normál fokozaton 11 óra alatt jutottam el a befejezésig. A könnyű nehézségi szint elvileg nyolc óra alatt teljesíthető. Ez már önmagában egész jó eredmény, pláne úgy, hogy vannak gyűjthető tárgyak (fájlok és figurák), illetve két befejezés is elérhető. Természetesen megtalálható a programban minden, ami jellemző a szériára, avagy a legeltökéltebbek minimális gyógyítással, megszabott idő alatt is letudhatják a rémisztő kalandot, ezekért csilingel az achievement és a trófea is, sőt a második alkalomra megnyíló legnehezebb fokozat újabb kihívásokat tud nyújtani, amennyiben korábban azokból még nem volt elég.

Ami nincs, az hála az égnek a multiplayer. Az alkotók jó irányba indultak el a munkálatokkal, és inkább az egyszemélyes élmény felé terelték a fejlesztést, így a történetre, a karakterekre, az elérhető extrákra helyezve a hangsúlyt, és ez abszolút meg is látszódik a végeredményen. Sőt egy kis apróssággal



Walter nagyon pipa lett, amiért Ethan nem tud olyan jól főzni, mint a hajdani Jesse...

A GURUK MEGMONDJÁK

CHOCHO CSAK KIS ETAPOKBAN

Nagyon rég volt velem olyan utoljára, hogy egy horrorjátékot csak rövid, félórás etapokban tudjak játszani, de a Resident Evil 7 előhozta belőlem azt az ősi félelmet, amit mindig is üldöztem. Az egész annyira beteg és szürreális, hogy szinte semmit sem lehet róla mondani anélkül, hogy elspoilereznénk az élményt. Egyedül a harcrendszerrel nem vagyok elégedett; akárcsak a sorozat korábbi részeiben, itt is esetlennek hat, amit ugyan betudhatunk a főszereplő képzetlenségének, én úgy gondolom, hogy a konkurencia mutatott már meggyőzőbbet.

a VR-rajongóknak is készültek, mert bár egyelőre csak PS4-en, de ebben a módban is letudható a kampány (hogy ki mer élni a lehetőséggel, azt nem tudom, de nekem köszönöm, a hagyományos verzió is elég volt), aztán majd később a PC-s változatba is integrálódik ez a mód. A virtuális valóság bevetéséről egyébként a 47. oldalon lévő extra szövegdobozunkban olvashattok bővebben.

MEGJÁRVA A POKLOT

Szóval, most itt vagyok a 11 órás végigjátszás után, megjártam a poklok poklát, de összességében élveztem ezt a véreng-

„ENNYIRE RÉG FÉLTÜNK UTOLJÁRA RESIDENT EVIL-JÁTÉKON. LÁTSZIK, HOGY A CAPCOM KOMOLYAN VETTE A SOROZAT FELTÁMASZTÁSÁNAK EPOSZI FELELŐSSÉGŰ KIHÍVÁSÁT."

zős túrát, ami a széria legszebb (avagy legborzalmasabb) emlékeit juttatta az eszembe. Persze mai formában, mert bár a köritésről még nem beszéltem, az is megér némi ömlengést. A Capcom új grafikus motorja PC-n és konzolon egyaránt gyönyörűen teljesít. A helyszínek életszerűek, jól mutatnak a régies épületek, a bútorok, a szörnyetegek és ellenfelek pedig képesek a frászt hozni az emberre. Csak senki ne nézze meg közelebbről a tereptárgyakat, a díszítést, mert akkor az elnagyolt, nem túl részletes textúráknak hála kicsit csalódni fog. Emiatt nem tökéletes a külcsín, minden más téren viszont fantasztikus, amit összehoztak a fejlesztők, és ebbe a dizájnelemek is beletartoznak. Az őrült család birtokában lévő épületek történeteket mesélnek, egyedi jellemzőkkel bírnak, van stílusuk. Egy magnókazettán a címke fele le van tépve, kilátszódik a ragasztószalag, a hűtőben megromlott ételek hevernek, a fémfelületek kopottak és karcosak, egy-egy terület pedig poros, mintha régen jártak volna arra. Az elmúlás szinte kézzel fogható, és ez nagyon sokat hozzátesz a hangulathoz.

Máskülönben a Resident Evil 7 rendezője az a Nakanisi Kousi, aki a Revelations két epizódjával már fél sikert ért el a gyökerekhez visszatérés terén, és úgy tűnik, csak szabad kéz kellett a beteljesüléshez. Na meg egy alapvetően megváltozott arculat, ami a külcsínt és a sztorit, magát az alap megvalósítást is jellemzi. A zene ehhez illeszkedik, már az a kevés, ami van, de főleg a zajokkal és fura hanghatásokkal, zörejekkel remekelnek az alkotók, miközben a szinkronhangok, a színészek is kitesznek magukért. Ellenfeleink egyéniséggel, sőt stílussal rendelkeznek, maradandó, emlékezetes a megjelenésük, szóval egyhamar nem lehet elfelejteni mindazt, amit a főhős ellen tesznek. És akkor igyekszem nem spoilerekbe menni, de azt is meg kell jegyeznem, hogy a szerelem akkor csúcsosodott ki nálam, mikor azt hittem, hogy egy brutális bossharccal a sztori legvégére jutottam, de nem, mert egy szép csavarral új helyszínen csúcsosodott ki az immáron teljes egészében értelmezhető, vakfoltokat nem hagyó történet.

Bár van pár apró negatívum (a végére talán túl sok a jóból, a lezárás előtt kőkemény akció van; a MI nem mindig remekel), bugokkal szinte nem is találkoztam (az ajtókon párszor átmehetnek a szörnyek), összességében pedig egységesen minőségi folytatással rukkolt elő a Capcom. Érezhetően jót tett az újítás, mégis visszaköszönnek a legfontosabb esszenciális elemek és bizonyos apróságok (például írógép helyett magnóval menthetünk), emellett pedig ízig-vérig túlélőhorrorról van szó. Így maximálisan ajánlom a műfaj szerelmeseinek, a rettegésre vágyóknak, noha azt nem tudom, ezek után hova mehet tovább a sorozat. Mert egy-két folytatás még talán belefér (mondjuk ez a sztori így volt kerek), hosszú távon megint csak koncepciótlan sorozatgyártás lenne az eredmény, amiért kár volna. Azt mondják, hogy a csúcson kell abbahagyni, és azt hiszem, hogy a Resi végre felért oda, rengeteg botladozás és útkeresés után nemcsak elérte a kultikus előzmények szintjét, de talán túl is szárnyalta azt.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

A klasszikus elődökhöz minden téren méltó folytatás, igazi túlélőhorror a Resident Evil-sorozat összes esszenciális elemével, a filmes zsáner legjobbnak mondható ötleteivel.

TÁLALÁS:	85%
TARTALOM:	90%
JÁTÉKÉLMÉNY:	95%

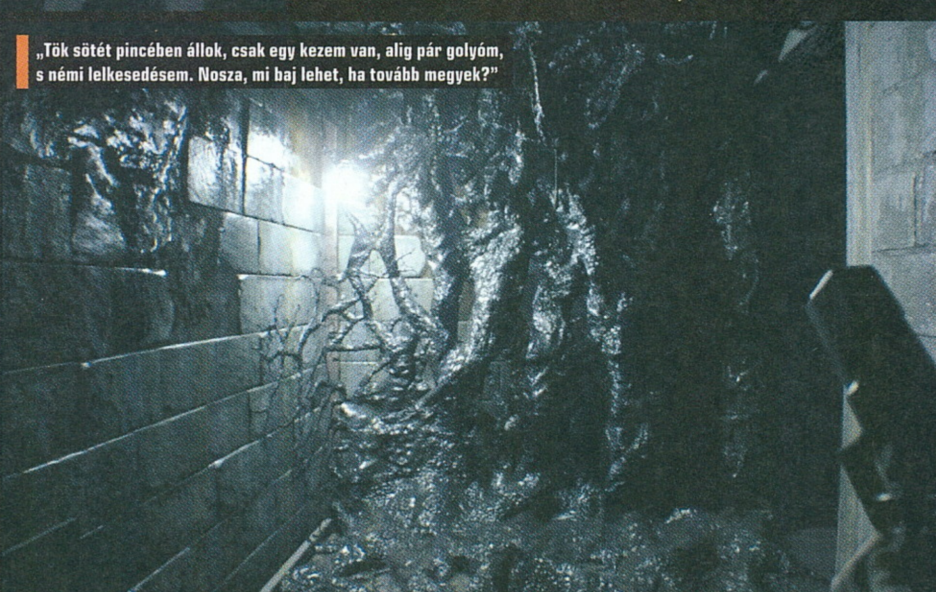
PRO

Átlagban szép külső, tartalmas belső, mindenféle extrák, zseniális pályafelépítés és dizájn, ötletes sztori.

KONTRA

Részleteiben nem tökéletes grafika, a legvégén azért kicsit sok az akció.

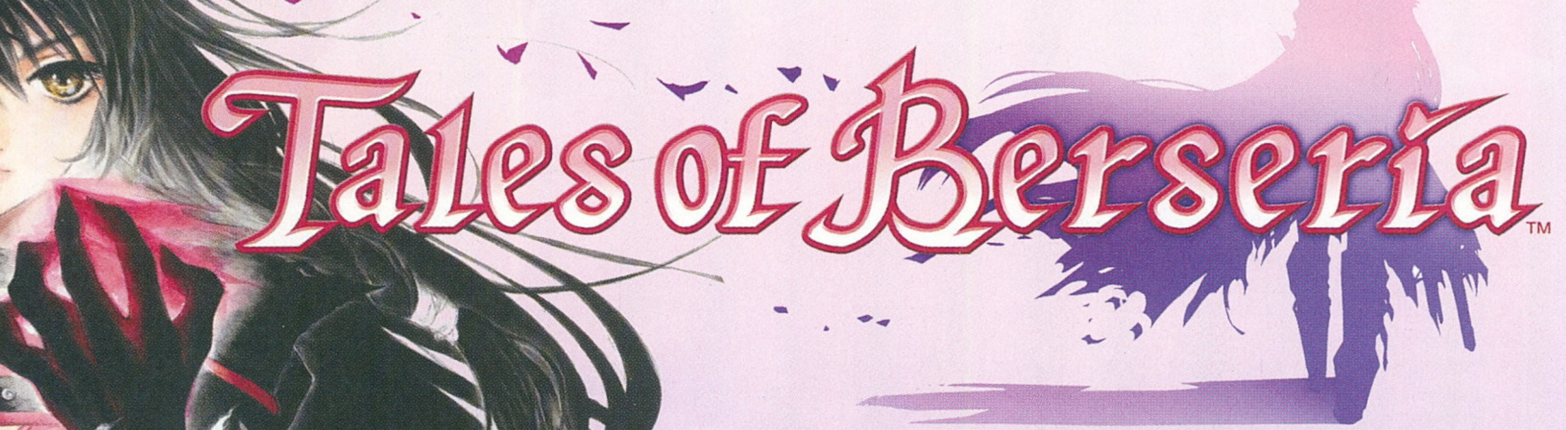
92%



„Tök sötét pincében állok, csak egy kezem van, alig pár golyóm, s némi lelkesedésem. Nosza, mi baj lehet, ha tovább megyek?"

DÉMONI DOMINA

Tales of Berseria™



[ÍRTA **MCMACKO**] A Japánból érkező szerepjátékok újabb képviselője nyitja a 2017-es évet. A Berseria viszont nem épp egy napsütéses, meseszerű kalandra hív bennünket – a főhős egy bosszúszomjas démon.

A japán RPG-ket nehéz nem szeretni. Könnyednek tűnő játékmenetük mellett általában komoly játékmechanikai ötleteket vonultatnak fel. A tartalmi vonatkozásuk szinte minden esetben mély, mint a szigetországtól délre húzódó Mariana-árok. A Japánból származó popkultúrának pedig gyakorlatilag az összes stíluselemén végigzongorázik a műfaj, legyen szó tudományos-fantasztikus miliőről, fantasy sablonokról vagy a modern mindennapokról. A Tales of-sorozat régóta próbál a zsáner élbolyához tartozni. A közkedvelt szériának időről időre sikerül alaposan megújulni, a legutóbbi váltást pedig a nagyjából másfél éve tesztelt Zestiria epizód hozta el. Az elődre alapozva ismét előkerült egy új történet, napsütéses kölyökzsúr helyett azonban egy agresszív és keserűnyés sztorit kapunk, vérbő anime-tálalásban.

> Szép és jó, hogy a JRPG-k immáron PC-re is befutnak, de még jobb lenne, ha a PS3-as külcsín is javulna közben.

AT ÍRÓK BEKEMÉNYTENEK

Végre! A Tales of Berseria legjobb része, hogy a forgatókönyvírók felszabadultak és a sablonok mögé mertek nézni. Így sikerült elhozniuk a tipikus japán szerepjáték-sztenderdek fordított felállását! A Berseriával mondhatni teljes inverzét kapjuk a Zestiria megváltó-történetének. Hősnőnk ugyanis egy démon, aki néhány tragikus fordulat miatt fogad bosszút korábbi nevelője ellen.

A sztori ismerős földekre kalauzol minket: a felvázolt világ a Zestiria előtti állapotokat mutatja be néhány ezer évvel korábbi kiadásban, de természetesen ugyanabban az univerzumban. Ebben a korban tombolt a Demonblight nevezetű kórság, amelynek köszönhetően emberek ezrei válnak menthetetlen szörnyeteggé. Velvet – a démoni domina – egy skarlát éjszaka során veszíti el a nővérét, később azonban kisöccse is áldozattá válik. A csavar az egészben, hogy a kislurkónak pont a sógorkoma veszi el az életét, egy áldozati rítus során. A folyamatba beleavatkozó Velvet nemhogy nem tudja megmenteni a gyerkőcöt, de jómaga is fél-démonná, úgynevezett Therionná alakul. Három év fogság után jön a nem várt segítség, Velvet pedig (ahogy az ilyenkor lenni szokott) egy díszes kis társasággal az oldalán elindul, hogy felkoncolja az egykori mestert. Apró bökkenő, hogy az egykori rokon a birodalmat irányító apátság atyaúristene lett az elmúlt három évben, vidéken pedig ördögűzők járják a terepet, hogy féken tartsák a gonoszt. Jó kis felállás, nemde? Mint látható, a sablonok jól keverednek a váratlan és sötét megoldásokkal. A jópofa karakterek pedig elsőrendű dialógusokkal tolják előre a történet szekerét.

A történetben előrehaladva már-már az az érzése támad az embernek, hogy az íróknak kényszeres fóbiája volt a nyugati vallásokkal szemben. Oké, a Tales-játékok soha nem rejtették véka alá a keresztény világnézettel szembeni kritikát, viszont a Berseria mindentől tovább merészkedik, amit korábban a széria forgatókönyvében láthattunk. Konkrétan olyan érzésünk lehet a kampányban, mintha egy felpaprikázott norvég black metál bandával indulnánk neki a mindenkori klérusnak. Tudjuk persze, hogy a Berseria univerzumában sem minden fekete és fehér – ám akkor is durva valahol, hogy ennyire nyilvánvaló kritikát közvetít a játék az adott kultúrkör irányába.

FURCSA ÖSSZHANGZAT

A Tales of Berseria játékmenetében tényleg jelen van a mély komplexitás, és a kezdőket is befogadó egyszerűség paradox elegye.

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco Entertainment

FEJLESZTŐ
Bandai Namco Studios Inc.

MŰFAJ
JRPG

INFO

MEGJELENÉS
2017.01.27.

ÁR
Steamen 50 euró (kb. 16 000 Ft), PC-re dobozosan kb. 12 000 Ft, PS4-re kb. 19 000 Ft.

GÉPIGÉNY
Intel Core 2 Duo E8400 3.0GHz, 2 GB RAM, Radeon HD4850 vagy Geforce 9800 GTX, 15 GB hely.

Szinitisu Matosi megsértődött azon, hogy Makaru Hiromakuni szerint nem szép a kimonója. Az eredmény négyszeres pofon.

„Ha Sonic megtudja, hogy elcsórtam a kinectes légdeszkáját, tuti nem úszom meg a sündörgését.”

A harcokat és a kiegészítő mechanikákat gyakorlatilag úgy is használhatjuk, hogy csak felületesen próbáljuk megérteni a működésük lényegét. Az ember elkezdi püfölni a gombokat, és normál nehézségen is jön a sikerélmény. Ha viszont utánanézünk, hogy az arte-kombórendszer miként működik, máris tudatosan fogjuk a nyitótámadásra fűzögetni a további lépcsőket. Velvet és a kísérők különböző spéci támadásai, a démoni Break Soul mozdulatok, az éteri Malak és misztikus Arte lehetőségek vagy a karakterváltásoknál kiaknázható switch támadások mind-mind azért lettek lefektetve, hogy a szokásos, valós idejű Tales of-csaták legjavát kaphassuk.

Aztán főzőcskézhetünk, tárgyakat fejleszthetünk, a hordott cuccokról skilleket tanulhatunk, cuki macskalényeket szabadíthatunk ki... Ha estig folytatnám, akkor is kihagynék valami olyan apróságot, ami a JRPG sablonok színesítéséért lett a játékba illesztve. Nem viccelek, a programhoz olyan mechanikai elemzéseket lehet találni, amelyek önmagukban sokszorosát teszik ki jelen cikkünk karakterszámának. Persze a profik nem elégednek meg a felszínes győzelemmel, viszont nekik napokba fog telni, míg az intuíciók felett a tudatos játékstílus veszi át a stafétát. Ilyenkor feljebb lehet tekerni az amúgy elég sovány nehézségi szintet is, hátha a jutalom is fokozódik. (Spoiler: fokozódni fog!) Ha valami, akkor ez a kettős megközelítés nagyon jól áll a játéknak. Sokszor szükségünk is lesz a konstans jutalomérzetre, mert a labirintusok önmagukban nagyon el tudnak laposodni, pláne amikor oda-vissza kell cikázni az ellenfelekkel teliszórt sivár terepeken.

KOPOTTAS TECHNOLÓGIA

Hullámzó élmény ide vagy oda, a Berseria leggyengébb pontja mégsem a fentiekben, hanem a technológiai háttérben keresendő. Az azonos alapokon nyugvó Zestiria és a Berseria eleve a PlayStation 3 erejéhez lett igazítva, mivel Japánban a fejlesztők így tudják a legnagyobb közönséget elérni. Hát a Berseria esetében szinte biztosak vagyunk, hogy a korábbi motorhoz még csak piszkabottal sem nyúltak a kóderek. Teljesen ugyanaz a látvány és összkép fogad minket, mintha a két évvel korábbi játékkal nyomulnánk. Azok, akik nincsenek idomulva a zsánerben megszokott elmaradottsághoz, nagyot fognak nézni a játék üres tisztásain, ásítós dizájnnal rendelkező labirintusain, és a PlayStation 2 korszakát idéző belső tereken. A karakterek jól néznek ki, ez elvitathatatlan tény, de ezzel kis túlzással már PS2-ön sem volt sok gondunk, szóval ezért nem jár külön vállveregetés.

Konzolon is bőven találunk látványosabb JRPG-t, PC-n pedig tényleg olyan érzése lehet az embernek, mintha visszarepülnénk bő tíz évet az időben. A zenék is laposak, MIDI alapúak – Szakuraba-szan jegyzett már ennél sokkal jobb kottákat is. Bár a játékmenet savát-borsát a fentiek messze nem húzzák le, mégiscsak megfogalmazódik az emberben a készítők rangasz hozzáállása. Oké, valószínűleg gyorsítja a fejlesztést, joárasítja a grafikusok munkáját, könnyíti a „játéktermelést” az egyszerűbb alapokon zajló munka; de ez egy PS4 Pro tulajt nem fog vigasztalni.

A játék PC-s verzióját egyébként nem próbáltuk élőben, de biztosra vesszük, hogy minden korszerű gépen vígan elszalad. A port minőségére alapvetően pozitív visszajelzések érkeznek a fórumokon, még úgy is, hogy az elmaradott megoldásokat nem húzták fel a modern PC-k színvonalára. Ha ilyesmi játékokkal szoktál nyomulni, akkor úgyis tudod: érdemes egy DualShock / Xbox kontroller leosztású gamepaddel nekiesni a játéknak. A kombózós harcokat és az alles zusammen konzolos jellegű játékmenetet így lehet a legjobban átélni.

ÖRDÖGI KÖR

Bár trottyos a technikai megvalósítás, következetlen a kampány izgalmi faktora és megkérdőjelezhető a művészeti üzenet, a Berseria így is a vastagon ajánlható JRPG-k közé tornászta fel magát. Az okosan kitalált mechanikai alapok, a korrekt tartalom és a szokásostól eltérő karakterek szavatolják, hogy szívesen vissza-visszatérjünk démoni hősnőnk bosszúhadjáratához. Már csak annak örülnék, ha az írók és a játékszabályokkal matekozó mesterek mellett mondjuk a csapat többi része is 2017 felé hajtaná a naptárát.

Jogos valláskritika?

Nem a Tales of Berseria az egyetlen olyan japán videojáték, ami negatívan áll hozzá a nyugati vallásokhoz – hogy mást ne mondjunk, a JRPG-zsánerrel mondhatni egyet jelentő Final Fantasy-sorozat sportot űz a magukat messiásnak, vagy épp egyenesen istennek kikiáltó főellenfelek felapríttatásából. Ez a trend nem a véletlen műve, Japánnak nincs túl jó kulturális emlékképe az intézményesített vallásról. A szigetországban a buddhizmus, a sintoizmus és a kereszténység is követett vallás ugyan, ezek azonban a legtöbb japán családnál furcsa egyveleget alkotnak. A buddhista szemlélet például megfér a karácsonyfa és a sintó áldások mellett. Japánban az intézményesített vallás amolyan kulturális béklyót jelképez.

ÉRTÉKELÉS

Egy sablonokból építkező JRPG, közel sem sablonos történettel. Leginkább a stílus rajongóinak ajánlott.

TÁLALÁS:	55%
TARTALOM:	85%
JÁTÉKÉLMÉNY:	70%

PRO

Erős karakterek, komplex módon kivirüló harcrendszer, tartalmas és hosszú kaland.

KONTRA

Monoton környezet, elnyújtott labirintusok, kevés igazi újdonság, elmaradt prezentációs megoldások.

70%

ÜTÖTT A FARKASOK ÓRÁJA!

WARHAMMER 40,000

SANCTUS REACH TEASER TRAILER

[ÍRTA TIKA]

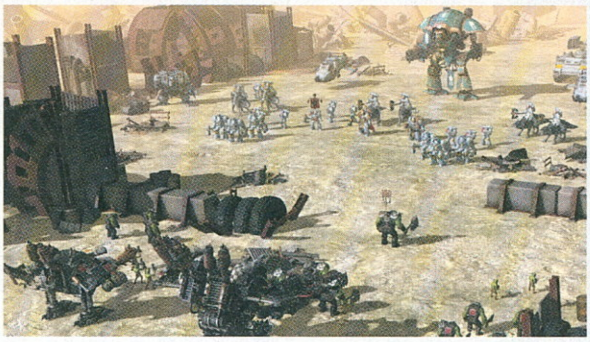
Az örök háborúiról ismert Warhammer 40k világának színpadára új játékmester érkezett, az előadás pedig az Űrfarkasok és az orkok között lezajlott „kisebb", azaz kb. bolygóméretű csetepatét igyekszik feleleveníteni, körökre osztott tálalásban.

A Warhammer 41. millenniuma a létező legsötétebb világkép, amit ember megálmodhat. Azt gondolnánk, hogy a fél tucat, egyenként is halálos fenyegetést jelentő idegen faj, és a milliónyi emberi világot őrző maroknyi szuperkatona ideális téma bármelyik fejlesztőnek. Mégis, az elmúlt 20-30 évben kevés igazán emlékezetes játék született belőle. Még ritkábban találunk ilyet az echte táblás adaptációk között, s bár a dán Full Control 2014-es Space Hulk: Ascensionje engem meggyőzött, mint rétegjáték, mégsem lett siker, hisz fél év múlva a kompánia bedobta a törölközőt. A tavalyi Battlefleet Gothic szintén ígéretes volt, csak ez meg a hadihajós közegből jött, ami kevésbé érdekes, mint amikor „igazi" űrgárdistát alakít az ember (ezt nem csak én mondom, a Games Workshop is így látta annak idején, amikor beszüntette az eredeti készlet forgalmazását).

Az 1998-as Chaos Gate volt talán az egyetlen, amely komolyan vette a házi feladatot: a Káosz erőit körökre osztott csatákban szétpofozó űrgárdista rendet még a GOG is hajlandó volt 2015-ben újra felvenni a kínálatába (persze digitálisan felújítva). Amikor pedig egy fejlesztőcsapat arra hivatkozik, hogy a Chaos Gate és a régi XCOM inspirálta – márpedig a skót Straylight ezt mondta –, mindig megdobban a szív…

A Warhammer 40k jogait birtokló Games Workshopnak van egy Black Library nevű divíziója (a név egyébként az eldáktól jön, akik ott őrzik a káoszról és a nekronokról összegyűjtött összes tudásukat), ez tölti fel a keretuniverzumot novellákkal, hangos könyvekkel, regényekkel, néha pedig egyszerűen a táblás játékokban megtapasztalt történetekkel. A Straylight annak idején azzal kezdte a fejlesztést, hogy áttúrta ezt a könyvtárat egy olyan saga után kutatva, amelyben legendás hősök, óriási csaták és videojátékban eddig még be nem mutatott szereplők egyaránt vannak. Na, ez lett a Sanctus Reach.

A Sanctus Reach egyébként egy novellagyűjtemény és táblajátékkészlet (a fene tudja, hogy a tyúk vagy a tojás volt-e előbb), pontosabban egy sorozat, összeragasztható, kifesthető figurákkal, küldetésleírásokkal, szabálykönyvvel. A sorozat nyitódarabjának címéből – The Red Waaagh! – könnyen kitalálható (a „Waaagh" egy amolyan „mindent bele" gyülekező az ork hadinépek számára), hogy a kánon szerint a zöldbőrűek rakoncátlankodnak a Sanctus Reach nevű rendszerben, vagyis annak egyik lovagvilágán, az Alaric Prime-on. Ezeken a feudális berendezkedésű világokon az Imperial Knightok házai, egyfajta nemesi famíliák uralkodnak, fényes páncélzat helyett óriási lépegető robotokban grasszálva.



ADATOK

KIADÓ
Slitherine Ltd.

FEJLESZTŐ
Straylight Entertainment

MŰFAJ
stratégia

INFO

MEGJELENÉS
2017.01.19.

ÁR
27,99 euró (8700 forint) a Steamen

GÉPIGÉNY
2GHz CPU, 2GB RAM, 512MB VRAM Directx 9 komp. VGA, 2GB HDD.

A játékadaptáció története amúgy úgy kezdődik, mint egy népmese. Mármint egy warhammeres népmese. Azaz élt egyszer egy Grukk nevű ork, aki egy szánalmas planétán harcolt Krugg-gal, amíg egy másik ork, Mogrok meg nem győzte, hogy ideje lenne komolyan venni a Waaagh dolgot, és inkább egész rendszereket dúljanak fel, minthogy itt bohóckodjanak. Így aztán Grukk szétcsapta Krugg, a hadifőnök arcát (egészen pontosan szétfűrészelte), és innentől a neve Grukk Face-rippa lett, majd azonmód elindult dúlni. A Sanctus Reach-szektort váratlanul érte a támadás, az ork áradat egyik kolóniát és bolygót foglalta el a másik után. Ráadásul a balhé hírére összeverődött még néhány billió zöld pajtás, és meg sem álltak az utolsó planétáig, az Alaric Prime-ig. Ide esik be a főszereplő felmentő alakulat, az Űrfarkasok rendje. A történet persze ennél cizelláltabb, finomabb, csak ugye a szerény képességeim és a helyhiány… én legalábbis ezzel takarózom, de hogy a Straylight mivel, arról fogalmam sincs. Hol vannak a videók, a pályákat összekötő tartalom, valami, ami arra emlékeztet, hogy itt a végítélet, és a játékos mancsába milliárdok sorsa került? Jó kérdés. Mindenesetre be kell érnünk pár soros röpke eligazításokkal és néhány szép, művészi háttérképpel.

ELJÖTT AZ ORKOK IDEJE?

A sorozatból egyelőre két kampány érhető el: a Stormclaw, ahol Grukk tombolását kell megfékezni, és a Hour of the Wolf, amelyben Mogrok bandája a hunyó, de a fejlesztők részéről van rá ígéret, hogy lesznek további kampányok is. Amúgy mindkettőben az a közös, hogy csak a kiemelt csaták (úgy sejtem, a táblás szcenáriók) fixek, utána mindig három-három kisebb, véletlenszerűen

Azt a fülest kaptuk, hogy a helyi építkezésen lerobbantak a munkagépek. Még szerencse, hogy a farkasfalka a közelben ólálkodott, segíthetünk!

ALAPISMERETEK

Az orkok erőssége a közelharc, a mechák is erre vannak felkészítve, tehát tartsunk távolságot, és minden körben a reakció zónákat pontosan, lehetőleg sok átfedéssel állítsuk be. Az oldalba- és hátbatámadás bónuszokkal jár, erre mindig figyeljünk. A főnökök, a lángszórósok és a gépek voltak nálam a kiemelt célpontok, mindig ezekkel végeztem először, és ne féljünk mindeközben áldozatokat hozni!

FALKATAKTIKA

A játékban a hosszú távú túlélés alapfeltétele a koncentrált tűzerő, a skirmish (támadó-védekező) jellegű pályákon mindig egy pont köré álljunk, ott morzsoljuk fel az ellenséget, és 3-4 körrel a vége előtt ráérünk bebiztosítani a szükséges Victory pontokat! A gépi ellenfél mindig a legnagyobb ellenállás irányába mozog, használjuk ki, csaljuk be olyan helyre, ahol a számbeli fölény nem érvényesül.

KIT VIGYEK?

A Dreadnought, Predator vagy a Whirlwind mágikus szavakat jelent, ezekből mindig viszek, az első kettőt, mert ők a szike, a pontos, messziről operáló sebész, amely bármilyen daganatot kivágnak, míg a Whirlwind a kalapács, egy rakétavető, amivel a távoli csoportok bombázhatók szét. Nagy kedvenc még a Land speeder (sikló), ez légierőként messzi és magas helyekről tud gyilkos sorozatokat eregetni.

MUNKÁSÖKÖL, VASÖKÖL

A Warhammer 40k-ban a fegyverek ugyan univerzálisak, de a legtöbb egyfajta célpontot sebez tökéletesen. A bolter és a lángszóró a gyengén páncélozott gyalogság ellen való, a meltagun pedig járművek és nehézgyalogság ellen. A közelharci cuccok többsége az előerőt aprítja, de a terminátor-öklök és a falkavezérek oda tudnak csapni az acél ellen is. A Krak rakéták pedig szintén abszolút páncélrepesztők.

ELMEBAJ?

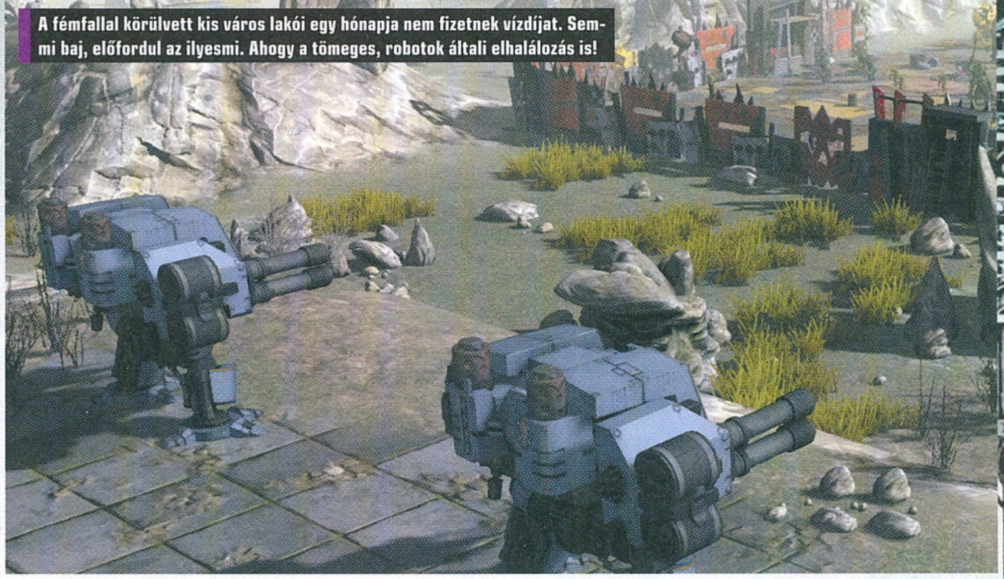
A játékban minden fegyvernek van ún. sokkhatása, ami tulajdonképpen a morált csökkenti. Ha egy egység morálja (kék sáv) 50 alá esik, akkor megrendül az összetartó erő, és 10%-kal csökken a célzás, valamint a zónakontroll tulajdonság elveszik. 25 alatt pánik tör ki, 25%-kal kisebb pontosság, valamint nincs reakció (visszatámadás). 0 morálnál pedig már 50%-kal rosszabb a célzás, és nem léphet ellenség felé.

PIROMÁNOK ELŐNYBEN!

A lángszórós alakulatok, különösen a Terminátorok erre specializált osztagai nagyon hatékonyak egy olyan ellenséggel szemben, amely mindig túlerőben van, és sok a gyalogsága (mint az orkok). A fegyver nagy területet tud lefogni, szépen sebez, de a legjobb tulajdonsága, hogy iszonyatosan faragja a morált. A Terminátorok ráadásul nagyon keményen vissza is tudnak ütni, ha közelharcba keverednek.

WH40K DESZANTJÁRMŰ

A Rhino páncélozott csapatszállító belsejében gyorsan és biztonságosan célba juttatható 12 űrgárdista. Taktikailag tökéletes eszköz, hogy az ellenség közelébe vigyük a harcosokat, sőt a jelenlegi szabályok mellett a kirakodás után, ha a gárdisták elhasználták az akciópontjukat ugyanazon körbe vissza is szállhatnak a járműbe. Az már csak hab a tortán, hogy a Rhino közben tűztámogatást is nyújthat.



A fémfallal körülvett kis város lakói egy hónapja nem fizetnek vízdíjat. Semmi baj, előfordul az ilyesmi. Ahogy a tömeges, robotok általi elhalálozás is!

generálódó skirmish ütközetet kell bedarálni, hogy kapjunk megint egy nagyszerűen megtervezett pályát. Nincs bajom a támadó-védekező manővereket (ahol szimplán a Victory pontok elfoglalása és birtoklása a cél) újrázó szakaszokkal, de például a több órás, finoman hangolt missziókat mindig teletömik óriás mechákkal, rejtett tüzérséggel, és a színpad is fantasztikus, kezdve a komplett erődtől a kanyargó kanyonokig. Ami a betanítást illeti, egy rövidebb tutorial szakaszra futotta, ugyanakkor a fejlesztők egy közösségi videomegosztóra is pakoltak fel oktatóvideókat, plusz ugye ott van még a kézikönyv.

Milyen is lehet egy körökre osztott játék, amely a Warhammer 40k táblás brigádjaira támaszkodik? A pályáknak nyilván tartalmazniuk kell a szokájárnak, a speciális fegyverzetűek, lángszórósok, rakétások, lézeres mesterlövészek pedig párban. A számos hős, pap mellett mindenféle gépeket is találunk, tankot, szállítójárművet, mechákat – ezeket nyilván egyesével adagolják. A pályákon aztán először az egyik fél megindul, és ha elfogytak az akciópontjai, átadja a kört az ellenfélnek. Fontos megemlíteni, hogy van valós domborzat, és a repülő egységek fel tudnak jutni olyan konténerek, épületek tetejére, ahová a gyalogság még csákánnyal sem, ez a szintbeli magasságkülönbség pedig itt taktikai előnyt jelent. A hatszög egyébként végleg kikopott a műfajból, így az sem meglepő, hogy a négyzetrácsos felosztást választotta a Straylight, ebbe még egy elég jó fedezék- és sebzésrendszert is sikerült bevinni.

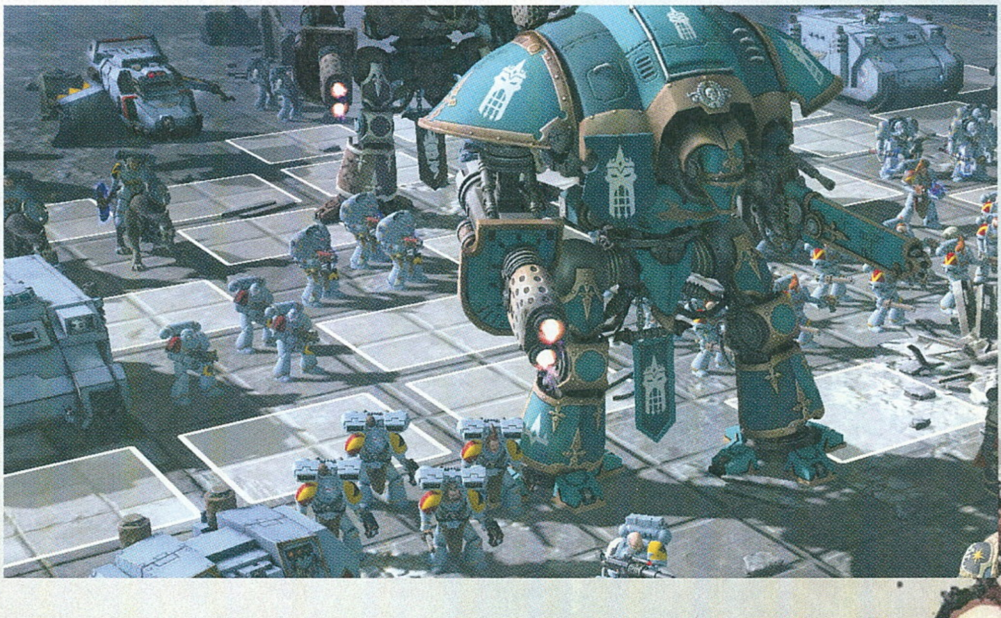
Az előre elkészített, gondosan tervezett pályák remekül működnek, az algoritmusok által generált szintek azonban nagyon nem az igaziak.

sos utalásokat, úgymint a birodalmi technológiát jelképező gót stílus, a katedrálisszerű épületek, és persze mindenhol megtalálhatónak kell lennie az Aquilának, a kétfejű sas pecsétjének (az emberek birodalmának jelképe). Ugyanakkor rengeteg a Fallout pusztaságaira emlékeztető, kiégett, romokkal megtűzdelt harcmező, ahol meg a szedett-vedett erődök, a piros Waaagh táblácskák hirdetik, hogy a zöldbőrűek végső győzelme a küszöbön áll. Kellenek egységek is a díszletbe, méghozzá úgy, hogy a „sima" űrgárdisták, orkok 5 fős csapatokba vannak szervezve, de a Terminátorok például már négyesével

Az XCOM-hoz hasonló pajzsos jelölés mutatja, mennyire védett a pozíció, s ez mindaddig így lesz, amíg valaki a takarást biztosító tereptárgy HP-ját le nem bontja. Szóval a rombolhatóságot is ki lehet pipálni.

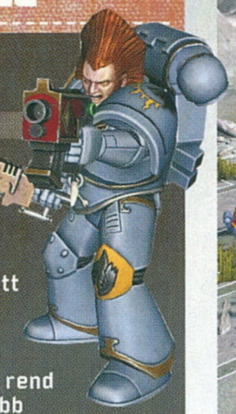
MINDEN SARKON TÖLTÖTT FEGYVER!

A harc egy kissé eltér a szabványtól (amit az említett XCOM vezetett be), ugyanis minden egység rendelkezik külön mozgási fázissal, ráadásul többször is megindulhatnak. Van továbbá két akciópontjuk: ezeket támadásra vagy különleges képességekre válthatják, mint mondjuk gránátdobás, gyógyítás, morálnövelés.



A négy legjobb egység

Blood Claw



A fiatal Űrfarkasokban a bizonyítási vágy még együtt munkálkodik a korábbi életükből hozott törzsi ösztönökkel. Gondolkodás nélkül vetik magukat a csata sűrűjébe, és mivel az a rend filozófiája, hogy a legjobb szimuláció az igazi ütközet, így kevesen érik meg az öregkort. Ők a tomboló vadság és hit.

Grey Hunter

Ahogy egy Véres Karom idősebb, tapasztaltabb lesz, a testén is megjelenő torzulásokat okoz a rend hibás génje: haja megszürkül, bőre megkeményedik, agyarakat növeszt és a szeme sárgássá válik. Hosszú évtizedek és sok-sok ütközet, mire ez eljön, közben türelmet, kitartást tanul, igazi harcossá válik.

Skyclaw

Amelyik Véres Karom nem növi ki a szeleburdiságát, az hamarosan kap egy hátirakétát, és ebben az alakulatban találja magát. Az elhalálozási ráta magas, cserébe viszont ott a repülés képessége. Minden csata velük kezdődik, sivító lánckardokkal, mennydörgésként csapódnak az ellenség közé.

Thunderwolf

A legmerészebb Űrfarkasok merészkednek csak ki az Örvény-hegységbe, hogy befogják a Viharfarkast, amely anatómiailag inkább rokon a földi rinocérosszal, mint a farkasokkal. A hatalmas bestiák természetes közegükben a bolygó csúcsragadozói, hátasként pedig eggyé válnak a lovasukkal.

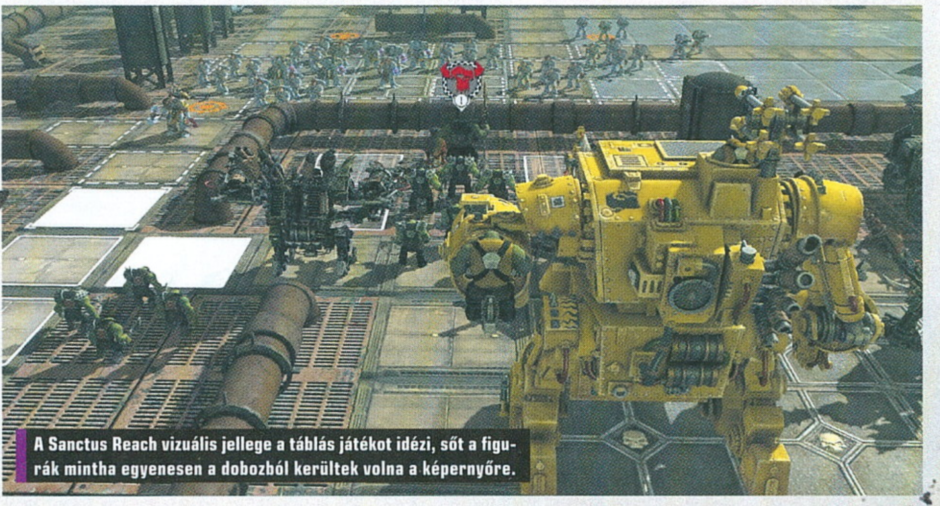
Továbbá a műfajban megszokott őrszem funkció helyett mindenki egy automatikus reakciót hajthat végre az ellenfél körében. A reakció érdekes jószág. Vegyük azt az esetet, hogy a terminátoraink egy épületben várakoznak, és a négy fő-, valamint négy mellékirány bármelyikére ráállíthatjuk a figyelő ikont. Nyilván a bejárat felé fogjuk: ekkor egy tölcsér alakú sáv aktiválódik, amibe ha bármilyen ellenfél elsőként belelép, tüzet kap az arcába. Nem kell tartalékolni az akciópontot, csak ezt a sávot okosan belőni, tehát igen frappáns ötlet. Ahogy az is, hogy az egységek úgynevezett kontrollált zónába kerülnek, amikor két ellenség közelharcba kezd, illetve egymás mellé keveredik. Ebből a zónából pedig csak akkor léphetnek ki, ha a velük szemben álló megsemmisül, vagy a morálja megtörik.

A Sanctus Reach messze nem hibátlan játék, hangulata és játékmenete azonban így is kiemeli a Warhammer 40k-s alkotások közül.

A táblás jelleg megőrzése komoly célként lebeghetett a skót fejlesztők előtt, mert minden csata bevásárlással kezdődik. Azaz éppúgy, mint a terepasztalon, itt is egy meghatározott pontszámból verbuválhatunk haderőt. A gépesített egységek, például egy tank (Predátor) árából háromrajnyi Véres Karom (közelharci egység) is kitelik, de egy Dreadnought (lépegető) is két nehézfegyverzetű osztag költségvetését viszi el. Sebezhetőség, gyorsaság és alkalmazott taktika függvényében rántunk össze úgy átlagosan 6-12 egységet, néha egy kicsit többet, de a kampányban az erőviszonyok mindig ellenünk dolgoznak, szóval orkból jóval több lesz. A skirmish és multi játékmódokban jelenleg nagy a gubanc ezen a téren, ugyanis a véletlenszerűen bedobott készlet kevés a nagy csatákhoz (4000 pont fölött már nem jut elég kiválasztható egység), és jobban belegondolva mekkora kitolás már, hogy mondjuk, pont a kedvenceidet nem viheted, mert nem úgy jött ki a leosztás. De morgás kikapcsolva, lépjünk tovább.

A modellek külsejéhez az inspirációt Duncan Rhodes adta – a srác napjaink egyik legnagyobb ásza a Games Workshop figuráinak építésében és festésében. Érzésem szerint egyébként az inspirációnál jóval többről van szó, mert a játékban mintha a kifestett maketteket látnánk megelevenedni, a plasztikusság például abszolút érezhető az űrgárdista páncélokon és arcokon. Megmagyarázhatatlan módon a látvány ezért, vagy épp ettől függetlenül – hisz a pályák inkább realista szellemben lettek berendezve – működik. Sőt amikor az egyedi egységek képbe kerültek, többször csak azért időztem percekig egy Farkasgárdistán, hogy minden részleten, felrótt rúnán, bizarr sörényen elgyönyörködjek.

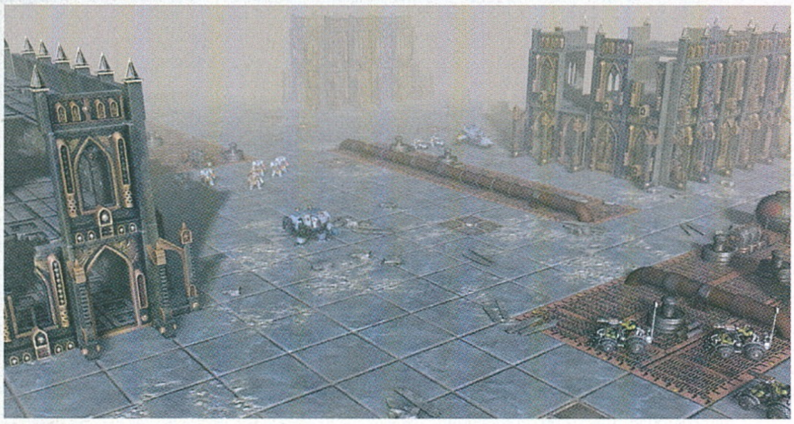
Amikor Viglunddal találkozunk, na, az kisebb transzállapot, hisz ő egy Seneschal, vagyis a legmagasabb rangú Imperial Knight (csatapáncél-robotszörnymecha dög); egyetlen lépéssel porrá zúz egy ork osztagot, szóval a lábméretből kitalálható, hogy ennél nagyobb ezen a bolygón nem létezik, kivéve talán a Gorkanautot. És hogy mi tud? Ion pajzs és keramit páncél burkolja, de OHP-nál is 50% eséllyel túlél, mert makacs gépisten lakja. Amúgy pusztító erőnek sincs híján: egyik karján ott a fél pályát tűz alatt tartó Thermal Cannon, a másikon páncéltörő löveg, lánckard, és kap plusz egy akciópontot minden körben, hisz megérdemli. Az, hogy a Warhammer űrvilágában magányos hősök is gyakran döntenek el csatákat, egyáltalán nem meglepő, és a Space Wolves rend feje, a Nagy Farkas, Logan



A Sanctus Reach vizuális jellege a táblás játékot idézi, sőt a figurák mintha egyenesen a dobozból kerültek volna a képernyőre.

A JÉG ÉS TŰZ VILÁGA

Az Űrfarkasok anyabolygója a Fenris, amely a keringési ciklusa hosszabb időszakában messze eltávolodik a napjától. Ilyenkor dermesztő hideggel bünteti, majd egy rövid időre megközelíti a csillagot, akkor a gravitációs vonzás és a forróság újraalakítja a planéta kérgét. Egyedül Asaheim, a sarki kontinens állandó: ezen áll a Farkasok erődje, az Agyar. Él még itt egy őshonos vikingszerű nép, s miközben örök harcot folytat a halálbolygón a puszta túlélésért, istenekként tekint az űrgárdista rendre, amely a csaták után magához emeli a fiatal hősöket. Ez kiváltság és megtiszteltetés számukra, és hogy kiérdemeljék, birokra kelnek még a bolygó furcsa, sárkányszerű lényeivel, vagy a tengerekben lakó óriáskígyókkal is. A kiválasztás ezen módja, és az ezt követő felkészítés nem éppen a Codex Astartest (Űrgárdista kódex) követi, de Leman Russ farkasai hűek mindhalálig a Mindenek Atyjához, és készek rá, hogy a Farkas óráján, amikor a primarcha visszatér, megvívják a Káosszal a végső csatát.



Grimnar kétségkívül magasan üti ezt a kategóriát. Nem véletlenül kerül háromszor annyiba, mint egy átlagos falkavezér. Spéci páncél, övbe épített mezőgenerátor, egyedi fegyver és halálos pontosság – ezt tudja, no meg körönként a +30HP regeneráció sem jön rosszul.

XENÓK ÉS BUGOK

Ahogy mondani szokás, csak az hibázik, aki dolgozik, s úgy sejtem, itt jó sok meló volt, mert szólóban az AI sem tünetmentes, a nagy ork mechák, a Killa Kanok például néha elfelejtenek támadni.
A közelharci animációk gagyik, de legalább konzekvensen azok, ugyanis ismétlődnek, ahogy az űrgárdisták szájából is csak a „Mindenek Atyjáért!" harci kiáltásra és néhány hasonló frázisra futja. Az irányítás a közelharci csapások után hajlamos leválni a kiválasztott katonáról (emlékezz, mert ő még üthet majd egyszer), és van néhány pálya, ahol a kód is megbolondul; a Hour of the Wolf két küldetésén például csak sokadszorra tudtam túljutni a fagyások és a villogó textúrahibák miatt.

Ezekből fakad aztán az a kettősség, ami körüllengi a Sanctus Reachet, hisz jobb érzésű stúdióban bottal vernék, aki ilyen bughalmazt kiad a kezéből, a házon belül összehozott grafikus motorról pedig süt, hogy nem napjaink korszakalkotó újítása: tudja a forgatást, a zoomot, viszonylag szépen épít modelleket, de azért mondjuk az XCOM-mal nem említeném egy lapon. Mégis olyan apró trükkökkel, mint a pajzsok izzása, vagy az Energiaöklöket átjáró kékes kisülések, simán behúzza az embert a Warhammer világába. Abba a világba, ahol a táblás készletek egyébként pontosan körülírják az egységek képességeit. Míg a kockadobások, a szerencsefaktor szerepét sok stúdió képtelen rendesen beépíteni, addig a skótok ezeken a területeken jelesre vizsgáztak, a célzási statisztikák tökéletesen működnek a játékban. Előfordul néha, hogy egy-egy gárdista elhibázza a célt, de nem frusztrálón sokszor, és főleg nem közelről. A baráti tűz szintén kiválóan működik: a sorozatokból a saját egység ugyanúgy (de mivel többnyire háttal áll, még jobban) megkapja az áldást, ha benne áll a tűzvonalban, és ezért is kell kétszer meggondolni, hogy hová pörkölünk oda a lángszóróval.

ÉRTÉKELÉS

Ez a matéria megérdemelne egy sokkal jobb kampányt, a történet valódi kibontását, izgalmasabb dolgokat, mint a skirmish töltelékpályák.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

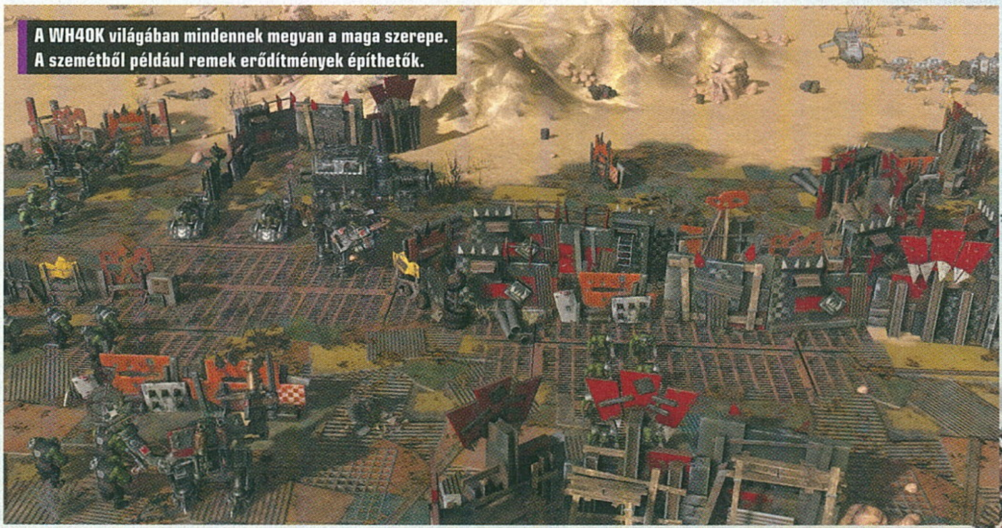
PRO
Jól kidolgozott egységek, briliáns harcrendszer, nagyon jó alapok, rengeteg játékidő.

KONTRA
Történet hiánya, bugok, fagyások, rosszul megtervezett többjátékos rész.

70%

FOR THE ALLFATHER!

A Space Wolf és ork paletta minden sarkon tartogat meglepetéseket. Tele van olyan egységekkel, mint a gigászi Deff Dred lépegető, vagy a szállítókra, kopterekre a zöldektől megszokott stílusban, agyatlanul rágányolt, baromi nagy ágyúk (Kustom Mega Blaster). Az ügyesen adagolt arzenál ráadásul szinteket lép, ha kellő mennyiségű tapasztalati pontot kapar össze (killekért jár), és minden szinten egy új kiegészítő, képesség vár ránk; a Szürke Farkasok például gránátokat, a Terminátorok géncsíra mutációt (regeneráció), a járművek spéci skulót, extra páncélt kapnak, és így tovább. A fejlődés csak az egyik tényező, hogy a Sanctus Reach biztosan, és hosszú távon szórakoztasson, hisz skirmishben és többjátékos módban az orkok is csatasorba állnak. Igaz, multiból csak a Slitherine PMB (Play by Mail) rendszerére támaszkodhatunk. Ez az a fajta, ahol az egy körben megtett lépéseket külön szerver küldözgeti a két fél között, tehát egy lépés után akár el is húzhatsz aludni. A szépséghiba, hogy el is fogsz; kevés a játékos, feltehetően azért, mert a sereg kiválasztása el lett szúrva, de azonos pontszámú ork és űrgárdista között is előre megjósolható a küzdelem (nyilván nem a zöldbőrűek javára). Összességében tehát nem mindig azt kapjuk, amit szeretnénk, de a műfaj és a téma könnyen elvarázsolja az embert, elfeledteti a hiányosságokat. Persze, ehhez szükség lesz javításokra. Jó sokra! G



A WH40K világában mindennek megvan a maga szerepe. A szemétből például remek erődítmények építhetők.

ERRŐL IS TARLÓS TEHET?

URBAN EMPIRE

BE A MAYOR PLAYER

[ÍRTA CHRIS] **Sokszor panaszkodunk, hogy nincsenek eredeti ötletek a videojátékok mögött. Nos, most itt az Urban Empire, ami megpróbálta egybefűzni a városépítős és menedzselős játékokat, hogy valami egészen újat mutasson. De vajon kellett ez nekünk?**

A Tropico készítői évek óta tervezgethették, hogy milyen lenne, ha egy városépítős játékot életszerűbbé tennének. Ha olyan feladatokat bíznának a játékosra, amelyektől az átlagember inkább falra mászna. A játékosok végre kipróbálhatnák magukat a politikában, és olyan döntéshozóvá válnának, mint a való világ polgármesterei. Persze tudjuk jól, hogy a polgármesterek élete nem túl vidám. Elég csak elolvasunk egy interjút a 4-es metró készülékéről vagy a 3-as felújításáról, és máris elmegy a kedvünk attól a munkától. A politika mocska ugyanis beszivárog a városi élet folyójába, és csak azt látjuk, hogy pártok, pártkatonák, önkormányzati tagok feszülnek egymásnak azért, hogy saját kis játszmájukból nyertesen jöjjenek ki. Most pedig egy ilyen világba invitál minket az Urban Empire, amiben egy olyan polgármestert kell megszemélyesítenünk, akinek a politikai hajcihő fontosabb, mint az, hogy legyen egy fa valahol a kórház és a rendőrség között.

A 200 ÉVES EMBER

Az Urban Empire 1820-tól kezdődően kétszáz éven át nyújt lehetőséget arra, hogy belekóstoljunk a főpolgármesteri életbe. Feladatunk nem egyszerű: építsünk és virágoztassunk fel a semmiből egy működő és boldog várost, valahol Európa szívében, ahol a kor rémálomba illő nehézségeivel és bigottságával kell megküzdenünk. A női egyenjogúság a kanyarban sincs, a gyermekmunka megtűrt dolog, a vasút pedig olyan luxus, amire a munkásosztálynak biztosan nem telik. Az idők során megfigyelhetjük, hogyan fejlődik az emberiség. Feltalálják a távírót, majd a telefont, megszelídítik az elektromosságot, Semmelweis Ignác anyák millióit menti meg. A megvilágosodáshoz és a jobb élethez vezető út nagyon nehéz, de ami rosszabb: menthetetlenül unalmas.

Mielőtt beülünk a pihe-puha bársonyszékbe, ki kell választanunk, hogy milyen családból származunk. Négy teljesen különböző nézeteket valló, eltérő társadalmi rétegekből érkező família közül választhatunk, ezek közt katonai múlttal rendelkező arisztokraták és orosz bevándorlók egyaránt akadnak. Gyökereink más-más területen nyújtanak támaszt a játék során, vagy épp gördítenek akadályokat az utunkba. Az iskolázatlan polgármester például szembesülhet azzal, hogy kinevetik egy-egy parlamenti felszólalás után, ugyanakkor a polgárok sokkal közelebb érzik őt magukhoz és úgy vélik, hogy könnyebben megérti mindennapi gondjaikat.

Amint kiválasztottuk a számunkra szimpatikus családfőt, indulhatunk is a pusztába egy rakás pénzzel a hónunk alatt, hogy felhúzzuk hőn áhított városunkat. Ez lesz az a pont, ahol nagyon sokan csalódnak, mert az Urban Empire nem városépítős játék. Tulajdonképpen már az első kerületünk megalkotása is pár mozdulattal elintézhető, ezek után pedig szinte semmilyen építéssel és tervezéssel nem kell bajlódnunk.

AZ A FRÁNYA DEMOKRÁCIA

Az „építés" után ugyan elkezdhetjük felhúzni a kiegészítő szolgáltatásokat is, mint amilyen az iskola, majd később, ahogy haladunk előre az

ADATOK

KIADÓ
Kalypso Media Digital

FEJLESZTŐ
Reborn Games

MŰFAJ
szimuláció, stratégia

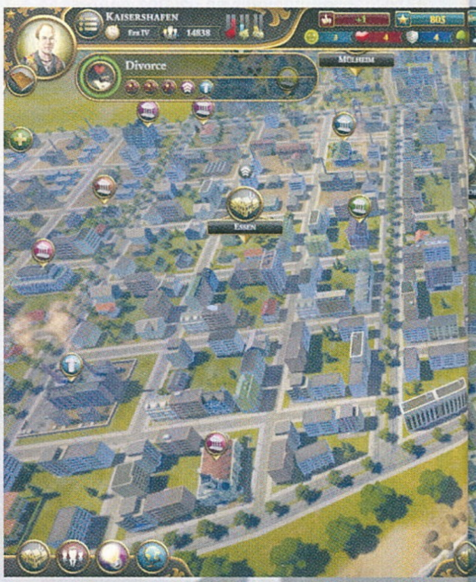
INFO

MEGJELENÉS
2017.01.20.

ÁR
Steamen 45 euró, azaz 14 ezer forint

GÉPIGÉNY
Intel i5-2400 vagy AMD FX-6350, 6 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 560 vagy AMD HD 6850 2GB, 4 GB HDD.

Azért is jó a tenger mellé építkezni, mert így nem kell a csatornahálózattal vesződni, elég pár vödör és némi kreativitás.



TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

FONTOS AZ OKTATÓMÓD

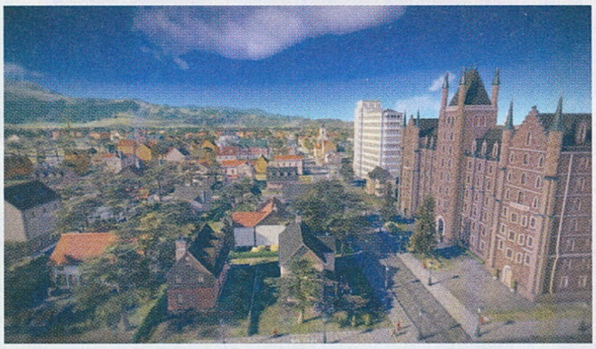
A játék jól felépített oktatómóddal indul, ahol érdemes mindent elolvasni. Igen, tudjuk, ezt senki nem szereti, de nem kell túl sok szövegen átrágnod magad, és ha ott kihagysz valamit, lehet, hogy sosem jössz rá arra, miért nem működik a városod. Azt pedig jobb, ha meg sem próbálod, hogy oktatómód kikapcsolásával indítod el a programot. Igen, ez egy összetett játék, valószínűleg ezért vetted meg. Szánj rá időt.

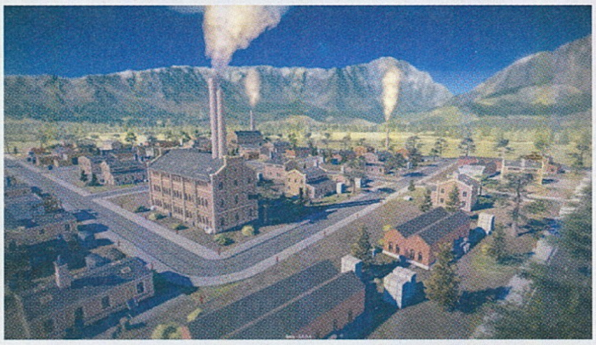
TÖBB KERÜLETET

Az első években nagyon nyögvenyelősen indulhat be a fejlődés, de ne foglalkozz a gazdasági mutatókkal. Építs gyorsan további kerületeket, lehetőleg olyan tempóban, hogy pozitív maradjon a kiadási és bevételi mérleged. Nem kell mindenhova iskolákat vagy rendőrséget pakolnod, ezekből 1-1 jól lefedi majd a várost, ha jó helyre rakod azokat. Ne fejlessz sokat, csak told ki a városhatárt új kerületekkel.

AZ ADÓKRA FIGYELJ!

A városkassza nagyon gyorsan kiürül, ha nem figyelünk oda az adóbevételekre. Már a játék első évében toljuk fel az adókat 15%-ra, majd amint átbillen a kiadás-bevétel mérleg negatívba, mehet fel egészen 20%-ig az ipari és a személyi adó is. Ez a mutató már elegendő forrást biztosít számunkra a következő években ahhoz, hogy kicsit rugalmasabban kezeljünk egyes helyzeteket és a szavazatok is könnyebben jönnek.





A város sosem alszik, különösen akkor nem, ha sem vezetékes víz, sem városi szemétszállítás nincs.

időben, megjelennek az olyan, az életminőséget javító struktúrák is, mint a kórház vagy a templom, de természetesen nem tudunk mindent felépíteni, sőt. Voltaképpen semmit sem, mert folyamatosan pénzszűkében leszünk (erre mondjuk alant tippeket adunk). Mi több, csak a helyi pártok engedélyével dönthetünk a fejlesztésekről. Ehhez pedig a demokrácia pillérei álljva kell jópofiskodnunk minden áldott percben, könyörögni, fenyegetni, kérlelni a döntéshozókat. És itt úszik be a képbe az Urban Empire politikai menedzselős része, ami egyrészt ötletes, másrészt olyan unalmas és idegesítő, hogy kész csoda, ha 5 óránál többet kibír valaki a kampányban. Olyanokat fogunk üvöltözni a monitorral, hogy „Ezt most mi a fa**ért nem lehetett megszavazni?!", vagy „Nehogy már én könyörögjek nekik, hogy oltassák be a gyerekeiket!". A demokrácia ugyanis hatalmas bürokráciával jár együtt. Fel akarsz építeni egy iskolát a 3. kerületben? Nanana, előbb szavazzuk meg! Bevezetnéd az elektromosságot a belső kerületbe? Szavazzunk! Szeretnéd javítani az utak minőségét? Szavazás! Minden egyes döntésünket meg kell szavaztatni a tanácsban tevékenykedő pártokkal, akik persze személyes céljaik és irányelveik mentén működnek.

A játék indulásakor, azaz az öt játszható éra közül az elsőben még csak három, később akár négy párt is képviselteti magát a tanácsban, ezek mindegyikével folyamatosan kapcsolatokat kell építenünk. Természetesen olyan nincs, hogy mindenki szeretni fog bennünket; már induláskor megtudjuk, hogy a polgármesterválasztás során mely párt szavazott ránk vagy ellenünk. Ha pedig bármilyen kérdést szavazásra bocsátunk (ismétlem, mindenről kell szavaztatni), akkor előfordulhat, hogy egykét párt nem támogatja a tervünket. Ilyenkor úgynevezett „jóindulat-pontokat" költhetünk el arra, hogy meggyőzzük őket az igazunkról. Felhívhatjuk figyelmüket az újságban, amiben elmagyarázzuk, hogy miért szeretnénk adót emelni, vagy szóvá tehetjük aggodalmainkat a városházán is. Persze minden lobbizásunk befolyásolja megítélésünket a pártok felől. Ennek köszönhetően idővel bekövetkezhet, hogy a szavunk semmit sem fog a latba nyomni egy-egy szavazáskor.

ÉRTÉKELÉS

Egy érdekes keveréke két stílusnak, ami sajnos majdnem olyan unalmas, mint egy kapcsolótábla előtt gombokat nyomogatni.

TALÁLÁS: **75%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Kifejezetten üdítő, hogy újdonságot is látunk egy játékban. Kóstolót kapunk a politikai életbe úgy, hogy még a vérnyomásunk se megy fel.

KONTRA

A szavazásokra való járkálás és a döntéshozatalok egymás után olyan érzést váltanak ki belőlünk, mintha robotok lennénk.

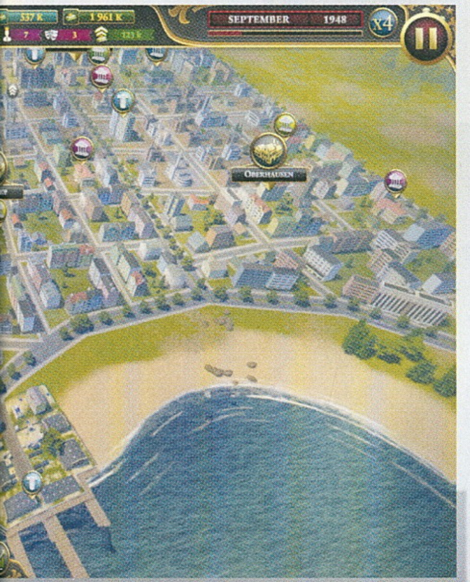
75%

EZ KOMOLY MUNKA

Az unalmas politikai labdázgatás mellett a játék 200 év történelmét is a nyakunkba zúdítja, ami az ipari forradalomtól kezdve bőségesen kínál izgalmakat az emberiségnek, és így számunkra is. Ezt a játékban egy kutatási-fejlesztési rendszerben érhetjük tetten, ahol az öt különböző éra találmányai közül nekünk kell kiválasztani mindig azt, ami a legjobban mozgatja a fantáziánkat. Ez hasonlóan működik, mint a Civilization-sorozat kutatásai: felfedezhetjük a hidraulikát, az elektromosságot vagy épp az alumíniumot. Minden felfedezés új fejlesztéseket, infrastruktúrákat is hoz számunkra, melyeket egyenként, szépen lassan beépíthetünk városunk minden egyes kerületébe. Bevezethetjük a gázt, utcalámpákat tehetünk le, majd megjelennek az erőművek, kórházak, és így tovább. A gond csupán az, hogy bármennyire is érezzük, hogy milyen jó lenne fejleszteni ezt és azt a kerületet, vagy bármilyen bánatosan néz ránk a monitoron keresztül egy család, azt kérve, hogy javítsunk az ivóvíz-ellátáson, mindez pénzbe kerül. Rengeteg pénzbe. De ha sikerül is túltenni magunkat az anyagi nehézségeken, akkor is ott a demokratikus intézményrendszer, ami ellen sokszor nekünk is harcolni kell, hogy megkapjuk, amit szeretnénk.

DEMSZKYNEK TETSZENE, DE NEKÜNK...

Szóval az Urban Empire egy nagyon ötletes, izgalmas játéknak tűnhet a fent leírtak alapján, de sajnos nem az. A folyamatos szavazásokra járkálás idővel repetitívvé, unalmassá válik, aztán hamar kiderül, hogy lényegében a fontosabb kérdésekbe nem is tudunk beleszólni, azaz nem változtathatunk a történelem menetén. Ehhez sokkal több munkára, szerteágazóbb játékmenetre lett volna szükség, amit sajnos nem kaptunk meg. Emellett technikai problémák is nehezítik a játékos életét, ugyanis 6-7 kerület létrehozása után a játék elkezd belassulni, a huszadik század végére pedig már olyan szaggatásokat okoz, amik szinte elviselhetetlenek. Az ötlet tényleg kiváló, de sajnos a megvalósítás lehetett volna jobb is. A teszt alatt végig úgy éreztük, mintha csak kapcsolókat nyomogatnánk, a kreatív elemek pedig túlságosan háttérbe lettek szorítva. Nagy kár, mert pontosan az ilyen megvalósítások miatt kevés az új ötlet a piacon.



MINDEGY, HA UTÁLNAK

Igazából teljesen mindegy, mennyire utálnak vagy szeretnek minket a városházán a politikusok, ők sem akarják azt, hogy a város csődbe menjen. Ezért minden olyan kérdésben számíthatunk az együttműködésükre, ami a város létfenntartásához szükséges. Ha adót kell emelni ahhoz, hogy elkerüljük a csődöt, a pártok megszavazzák azt akkor is, ha húzzák a szájukat. Szóval lehetünk tenyérbe mászó bunkók is.

NE SZÓLJ BELE!

Csínján kell bánni a politikai befolyásunkkal. Nem szabad elpazarolni a döntési beleszólásainkat apró-cseprő ügyek esetében, olyankor pedig végképp, amikor a döntés nagy valószínűséggel a mi malmunk felé hajtja a vizet. Érdemes felhalmozni pár „jószándék" tokent, ami később szorosabb döntéseknél a segítségünkre válhat, hogy befolyásoljunk pár fontos javaslatot. Lehetőleg maradj ki minden szavazásból.

KEVESET JÓTÉKONYKODJ!

Egy szavazás megkerülhető úgy, hogy saját vagyonunkat használjuk fel egy-egy közintézmény felépítéséhez, vagy fejlesztés elvégzéséhez. Ez persze hatalmasat dob megítélésünkön, a polgárok onnantól kezdve imádni fognak minket, de egy-egy infrastruktúra felépítésének költsége eltörpül annak fenntartási költsége mellett. Ezt soha ne feledjük, mielőtt jótékonykodni kezdünk.

NEM GOND

Igyekezz nem elveszni az apró részletekben. A legfontosabb, amire ügyelned kell, hogy a kiadás-bevétel mérleged pozitívban maradjon, amit az adózással korrigálhatsz. Ezután foglalkozhatsz csak a wheel of life fülön található igényekkel, amelyek kielégítése sokszor költséges dolog. Nem feltétlen kell összerezzenned, ha mínuszba megy itt egy mutató itt, a -2, -4 még simán belefér minden területen.

A DUPLA DINAMIT VISSZATÉR

DOUBLE DRAGON IV

[ÍRTA BÖJTI] MINTHA CSAK ÁTALUDTUNK VOLNA 27 TELJES ÉVET, SZINTE A SEMMIBŐL FUTOTT BE A DOUBLE DRAGON LEGÚJABB, SORSZÁMOZOTT EPIZÓDJA, AMI TELJESEN OLYAN, MINTHA TÉNYLEG KIHAGYTUNK VOLNA NÉHÁNY ÉVTIZEDET AZ ÉLETÜNKBŐL. PERSZE A JÁTÉKTERMEK MÉLYÉN A CIGIFÜST IS MEGKÖVÜLT AZÓTA, MA MÁR SENKI NEM DOBÁLJA AZ ÉRMÉKET A POROS GÉPEKBE.

Az eredetileg a Technos és a Taito közös produkciójában készült Double Dragon idén ünnepli 30. születésnapját, ami nem kis szó, noha a széria az eltelt évtizedekben csak kevésszer adott életjelet magáról. Olyannyira, hogy bár a The Rosetta Stone, avagy a harmadik rész 1990-ben látott napvilágot, a tényleges negyedik DD soha nem került piacra. Fura mód volt ötödik, ami a Street Fighter 2 sikerét lovagolta meg, volt számozás nélküli SNES-verzió, meg crossover a Battletoads őrült varangyaival, sőt még egy önparódia (Neon, a 66. oldalon lévő Shantae fejlesztőitől) is készült. De negyedik, na, az nem, hiába is lett volna logikus, ha már egyszer az ötödik bekerült a repertoárba. Hogy, hogy nem, a jogok tavaly a Guilty Gear- és BlazBlue-sorozatot birtokló Arc System Works kezei közé kerültek, idén pedig, megünnepelve a jubileumi eseményt, PC-re és PS4-re is visszatértek a sorozat hősei.

BILLY ÉS JIMMY HALÁLI TÚRÁJA

A Lee testvérek persze szokás szerint bajban vannak, éppen San Francisco felé tartanak, mikor összeakasztják a bajszukat néhány rosszfiúval, később pedig, nem meglepő módon, egy emberrablás miatt kell Japánba menniük. Útjukat végig nagy csetepaté kíséri, idővel még nindzsa lányokkal is összeszólalkoznak, meg hatalmas tömegvonzással bíró szumósokkal, és természetesen a főellenfelek sem ritka vendégek az össznépi testmozgás során. Kikötő, építkezés, vár és még jó néhány rövidke helyszín áll rendelkezésre, hogy megmérettessük rajtuk magunkat, ami persze bunyóval jár, egészen karácsonyig.

Maga a játékmenet (vagy a grafika, vagy a hanghatások összessége… vagy bármi más) nem sokat változott az elmúlt közel harminc esztendő alatt, így a steames alkalmazást elindítva is az az érzésünk, hogy éppen csak bepattintottuk a kazettát a NES-be. Annyi különbséggel, hogy még teljes képernyős mód sincs, így instant agyvérzésünkön és heves morgolódásunkon csak az ALT+Enter kombináció segíthet, az viszont sokat. Szóval oldalnézetben mehetünk elverni a bandát, üthetünk, rúghatunk, ugorhatunk, sőt ezeket még kombinálhatjuk is, illetve egy-egy fegyvert (botok, kések, dobozok, gumiabroncs) is felkaphatunk, ha szívünkön viseljük ellenfeleink testápolási szokásait. Aztán jönnek a nagyfiúk, a komolyabb opponensek, akiknek leverésére egy ebédidő szükséges, továbbá érkeznek a csapdák, és a nehezítésért felelős szektamérető tömegek, akik ellen nem sok esélye van az egyszeri halandónak.

ADATOK

KIADÓ
Arc System Works

FEJLESZTŐ
Arc System Works

ÉRTÉKELÉS

Végre folytatást kapott a '90-ben megjelent harmadik epizód, így Billy és Jimmy újra a rosszfiúkat püfölheti.

GÉPIGÉNY

Core 2 Duo 2,4 GHz CPU, 2 GB RAM, DirectX 9.0c VGA, 2 GB HDD.

TÁLALÁS: **50%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

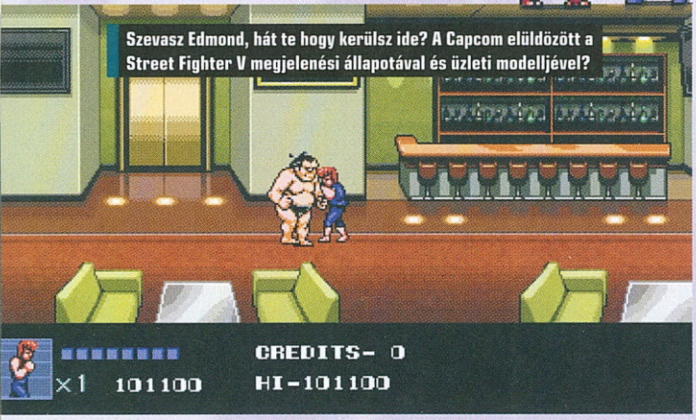
Pont, mint régen, pixeles és hangulatos, kellemes verekedős játék, csapdákkal és komolyabb kihívást jelentő főellenfelekkel.

KONTRA

Pont, mint régen, semmiben sem fejlődött, sőt piszkosul egyszerű a felépítése, még online sem játszható.

65%

A negyedik rész minden bevált sablont elpuffogtat, van itt emberrablás, meg helikopteren távozó főellenfél is, aki alig várja, hogy jól bucira verjük.



Szevasz Edmond, hát te hogy kerülsz ide? A Capcom elüldözött a Street Fighter V megjelenési állapotával és üzleti modelljével?

Billyék társaságában rengetegszer elütöttük az időt. 25 éve, és lám, azóta semmi nem változott.

Halandóknak, mert a negyedik epizódból mondhatni, teljesen kiveszett a misztikum, pedig jó poén volt a The Rosetta Stone kampánya során múmiákat szénné gyepálni, de hát ilyen ez a popszakma. Kellett a pénz, és azt tudod te is, hogy folytatódik a történet: a fejlesztők bizony kiárulták szegény tesók testét. Persze ők még nem jártak olyan csúnyán, mint szerencsétlen Indy a South Parkban, mindösszesen csak eljárt felettük az idő. Mégis, színpadra kellett lépniük, és közben sok újdonságot nem tudtak nyújtani.

NINCS SEMMI LÁTNIVALÓ

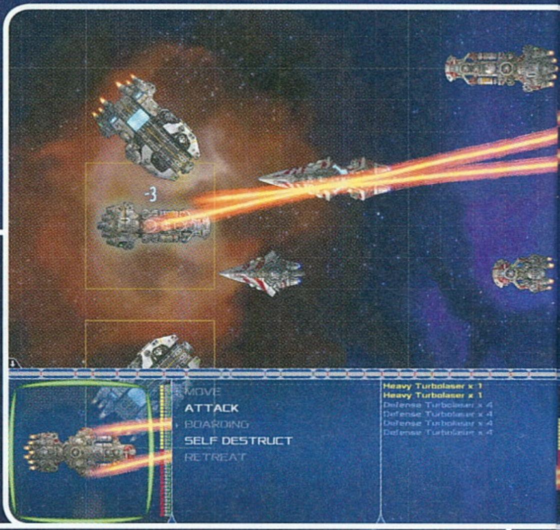
No, azért nagy gondok nincsenek a Double Dragon negyedik részével, a bunyó élvezetes, egy órán át kitart a sztori (az eredeti epizódok 30 percesek), offline ketten is játszhatunk, új karaktereket nyithatunk meg, sőt Duel módban egymást is püfölhetjük. A pixeles külső pedig még mindig jól áll a tesóknak, mialatt keresztülverekszik magukat a sok meglepetést nem tartogató 12 darab fejezeten. Más kérdés, hogy 2017-ben legalább egy online co-op kellene a jobb szavatosság kedvéért, és még ha van is pár új ellenfél, az azért kevés a beteljesüléshez, tehát a sztori, a lore terén igazán megemberelhették volna magukat az alkotók.

Természetesen az tiszta, hogy ez csak egy szimpla, oldalnézetes verekedős program, ami régen volt nagy szám az olyan címek mellett, mint a Final Fight vagy a Gang Wars, de nem ártana megfogni valamivel a mai játékosokat is. Mert bizony hiába a nosztalgia, meg a cuki, pixeles külső, ha minden a régi, még az ötletek nagyobb része is. Akik anno sok pénzt elszórtak a játéktermekben, illetve ismerik a sorozatot, ennyi pénzért ezúttal is jól szórakozhatnak, de másnak nagyjából felesleges próbálkoznia.

AULA
HARDCORE PACK
8 490 Ft
ACME AULA GHOST SHARK GAMING VEZETÉKES GAMER EGÉR
ACME AULA BE FIRE GAMING HU VEZETÉKES GAMER BILLENTYŰZET
7 490 Ft
AULA SHAX MIKROFONOS GAMER FEJHALLGATÓ
6 990 Ft
ULTIMATE PACK
10 990 Ft
AULA CATASTROPHE GAMER EGÉR
AULA PULSE FIRE GAMER BILLENTYŰZET
14 490 Ft
AULA STORM REZGŐMOTOROS MIKROFONOS FEJHALLGATÓ
14 990 Ft
HA KOMPLETT CSOMAGOT VÁSÁROLSZ, AJÁNDÉKBA KAPSZ EGY HATALMAS MÉRETŰ 3290 Ft ÉRTÉKŰ AULA EGÉRPADOT.*
RENDELD MEG A CSOMAGOT A WWW.KONZOLOKSZERVIZE.HU/AULACSOMAG CÍMEN!
*a készlet erejéig
KONZOLOK SZERVIZE
konzolokszervize.hu
konzolokszervize
konzolokszervize
+36 20 544 4666
1067 Budapest, Hunyadi tér 1.

ŰRCIVILIZÁCIÓK

STARS IN SHADOW



[ÍRTA TENEBRA]

Ha még nem csömörlöttél meg a birodalomépítős, körökre osztott stratégiai játékoktól, vagy csak túl drágának találod a fősodorbeli címeket, akkor érdemes bepattannod egy körre a Stars in Shadow csillagrombolóiba is!

Az úgynevezett 4X-játékok (eXplore, eXpand, eXploit, and eXterminate, avagy: „felfedezés, terjeszkedés, kihasználás és kiirtás") tulajdonképpen olyan, grandiózus birodalomépítős stratégiák, melyekben egész csillagrendszereket gyarmatosíthatunk és igázhatunk le (a Master of Orion- és Homeworld-sorozat, az Alpha Centauri, az Imperium Galaktika 1-2 vagy a Starship sorolhatók ide). A 4X-rajongó amerikai Sven Olsen Stars in Shadow című garázsfejlesztésébe még 2007-ben kezdett bele, majd egyszemélyes csapatához, az Ashdar Gameshez csatlakozott Jim Francis programtervező-grafikus is. És bár a játék első látásra fényévekre van a mai AAA-kategóriás címektől, a közel tízéves fejlesztésnek köszönhetően egyszerű, gyors, mégis kiforrott és összetett játékmenetet kínál.

VESZÉLYES EMBERISÉG

Ha felmegyünk a Stars in Shadow hivatalos weboldalára, a háttérsztoriról annyit tudhatunk meg, hogy volt valamilyen „Nagy Galaktikus Háború", ami terjeszkedésre késztette a különböző idegen fajokat. Magában a játékban viszont csupán a játszható népekről kapunk unalmas leírásokat, épkézláb történetnek nyoma sincs. Így bárminemű kampány nem szerepel a játékban, a New Game opcióra kattintva egy kvázi térképgeneráló felületre kerülünk, ahol beállíthatjuk, kivel leszünk, kik legyenek ellenünk, mekkora csillagrendszert szeretnénk, stb. Online többjátékos módot nem választhatunk, mert olyan sincs. De még egy nyavalyás hot seat opciót sem találtam, hogy legalább egy gép előtt játszhassak többedmagammal. (Szerencsére Jim ígéretet tett rá, hogy lesz multi – reméljük, erre nem kell újabb 10 évet várni.)

Egyébként hét játszható faj került a játékba. Az Ashdar gyarmatosítók és az Ashdar birodalmiak amolyan intelligens dinók, akik jó kereskedők és csillagkapukon közlekednek. Játszhatunk továbbá a kobrafejű, fasisztoid agresszor Gremakokkal, a Hoth bolygó wampáinak drabális rokonaival, a Yoralokkal, a víz alatti kereskedő Phidikkel, a bogárszerű technokrata Orthinokkal és az Univerzum kitaszított nomádjaival, az emberekkel is. Ha háttérsztorijuk nem is túl izgalmas, portréik és csak külsőségekben eltérő hajóik stílusosak. Néhány diplomáciai beszélgetés során még fel is nevettem, például azon a gyilkos irónián, hogy a Phidik szövetségesemként felkértek, csatlakozzak a kereszes hadjáratukhoz, mert megítélésük szerint a Galaxis fajaira halálos fenyegetést jelentenek a kozmosz söpredékei, az emberek.

ADATOK

KIADÓ
Iceberg Interactive

FEJLESZTŐ
Ashdar Games Inc.

MŰFAJ
4X stratégia

INFO

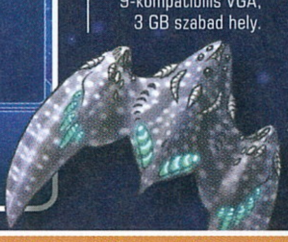
MEGJELENÉS
2017.01.19.

ÁR
Steamen 22,99 euró (kb. 7100 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core 2 Duo 2,6 GHz CPU, 4 GB RAM, DirectX 9-kompatibilis VGA, 3 GB szabad hely.

ŰRHAJÓK ÉS ŰRURAK

Szerencsére amennyire fapados a háttérsztori és a fajok bemutatása, annyira izgalmas a játék maga. Persze az igazi, keményvonalas TBS-rajongóknak a Stars in Shadow még a legnehezebb fokozaton sem fog megkottyanni, ennek ellenére Svenék játékát nem nevezném kazuár címnek. Ugyanis rengeteg mindent fogunk csinálni egy kör alatt, ha már meghódítottunk 10-12 csillagrendszert, és van 20-25 planétánk. A Stars in Shadowban nem bolygók, hanem csillagok az alapterületek, és egy csillag körül több planéta kering, melyeket egyenként meg lehet hódítani. Ebből keletkeznek a szép, kövér konfliktusok, főleg, ha olyan ősellenségek kerülnek egymás mellé, mint az Ashdarok és a Gremakok.



TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

NE LÉGY EMBER!

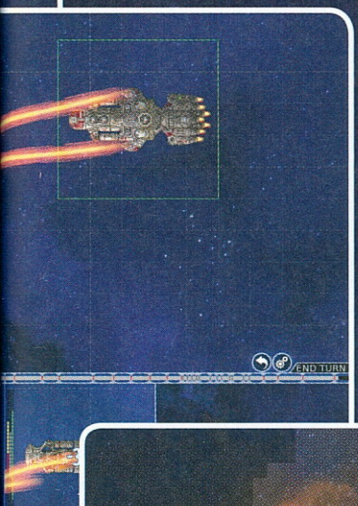
A játék nehézsége népenként is változó. Például a technológiailag fejlett Ashdarokkal könnyebb dolgunk lesz, a harcban gyengébb Phidiknél már törni kell a fejünket. A legtöbbet viszont az otthontalan emberekkel fogunk szívni, mert nagyon sok körbe telik, míg képesek leszünk a nulláról ütőképes gazdaságot kiépíteni a kolóniánkon. Így őket csak tapasztalt játékosként válasszátok!

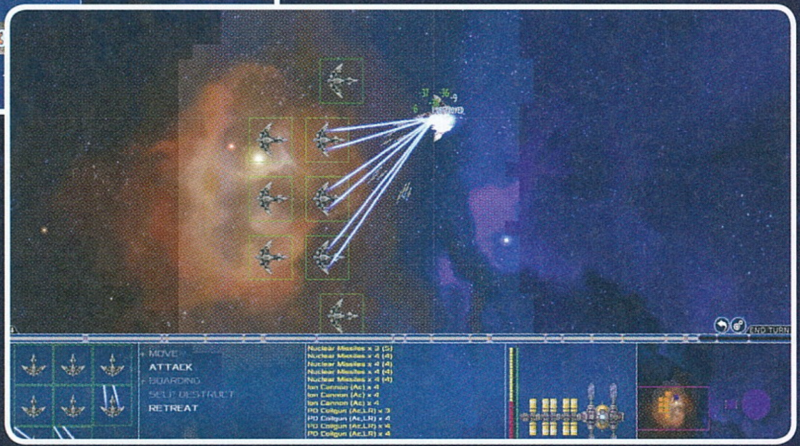
LASSAN JÁRJ, TOVÁBB ÉLJ!

A fejlődés terhe miatt bizony folyton hódítani kell, ami értelemszerűen konfrontációkhoz vezethet. Ezért érdemes egy viszonylag ütőképes flottát összerakni a gyarmatosítás előtt, mert ha ész nélkül szétküldjük egyedülálló telepes hajóinkat, azokat könnyen szétbombázhatja például egy kalózflotta. De ha meg is vetjük lábunkat egy távoli bolygón, védelem nélkül az ellenség kezére fog kerülni.

CSILLAGKÖZI INVÁZIÓ

Még a legnagyobb térképeken is eljön az idő, mikor elfogynak a lakatlan bolygók, és hódításra kényszerülünk. S igen nagy szívás tud lenni, ha már legyalultuk egy ellenséges bolygó védelmi rendszerét, de nincsenek földi egységeink, melyekkel megkezdhetnénk a szárazföldi inváziót. Vigyünk tehát magunkkal mindig tankot és gyalogoshajókat, ha mindenképp ostromolni akarunk!





Természetesen mind a hét faj egyedi előnyökkel és hátrányokkal rendelkezik fejlesztések, nyersanyagok és pénzügyek terén. Például bizonyos terraformáló technológiák megszerzéséig nem tud mindenki minden bolygón letelepedni, így az emberek értelemszerűen csak a földtípusú planétákat lakhatják, a Yoral faj a jéggolyókat kedveli, az említett Phidik pedig vízben érzik jól magukat.

Továbbá a Stars in Shadowban nincs túl sok erőforrás és épület, ám átláthatóság, menedzselhetőség szempontjából ez a mennyiség az optimális. Az űrhajókhoz a bányákból fém, a telepeseknek a farmokról kaja kell, a piacról és a kereskedelemből folyik be a pénz, s még két objektum van a gyártáshoz és a fejlesztéshez. A népek között pedig e téren is vannak különbségek. Az emberiség otthon híján végig élelmiszerhiánnyal küzd, cserébe jobb fémkitermelők a többieknél. A Yoralok böszöm nagy csillagrombolókat tudnak építeni, de nem olyan jók a kereskedelemben. Míg a Phidik pont, hogy a Galaxis legjobb üzletemberei (vagy inkább: üzlethalai), de ütőképes saját csatahajók híján zsoldosokra kell fordítaniuk bevételük jelentős hányadát.

Persze minden népből ki lehet hozni a maximumot, csak arra kell figyelnünk, hogy az aktuális bolygó népét tudjuk etetni, vagy legyen néhány tankunk készenlétben, ha már túl sok az elégedetlenkedő éhenkórász. Planétáinkat pedig adottságaiktól függően optimalizálhatjuk kutatásra vagy kereskedelemre, ha úgy dübörögjön csillagközi gazdaságunk. Nincsenek túlbonyolítva a technikai fejlesztések sem, melyek nagyjából úgy működnek, ahogy a Civilization-sorozatban, csak sajnos Svenék rendszerezett tech-fa helyett ömlesztve tolják arcunkba a különféle fejleszthető technológiákat. Van még diplomácia is, de mint általában a 4X-játékokban, sajnos a Stars in Shadow-ban sem a legjobb. Lehet kutatási együttműködést kötni, vagy baráti gesztusként vendégeket fogadni, és fémmel is üzletelhetünk (bár ez utóbbinak itt nem sok hasznát láttam, mivel minden faj folyamatosan fémhiánnyal küzd). De a Civekhez hasonlóan itt is imád hátba támadni szövetségesünk, főleg, ha olyan férgekkel kötünk egyezményt, mint a Gremakok, így nem érdemes a diplomáciára alapozni.

A 4X stratégiák között akadnak sokkal jobbak, de azért el lehet lenni a programmal.

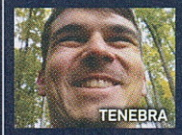
KÁOSZ A KOZMOSZBAN

A Stars in Shadow leggyengébb láncszeme harcrendszer. Állítom, a hasonló mechanizmusú, immáron majd 20 éves Heroes of Might & Magic III ezerszer profibb volt ezen a téren. A harci térkép nem csak csúnyácska, de hajóink mozgáshatárát undorító, pixeles, szürke massza jelzi. Nem értem, miért nem tudta átvenni Sven a Heroes vagy a Civ hexagonális rendszerét, ha már amúgy tisztességesen lemásolta a 4X-játékok legjobb megoldásait a makromenedzsment terén. Emellett hajóimat irtó körülményes volt a csatatéren kijelölni és irányítani, járműveim kb. 3-4 kattintás után teljesítették parancsaimat. Még jó, hogy nem valós idejű stratégia a Stars in Shadow, különben tuti elvéreztem volna a szerencsétlenkedések miatt.

Mindennek tetejébe a program csatái sokszor nagyon igazságtalanok. Például már a játék kezdetén feltűntek egy-egy csillagrendszerben a végtelenül idegesítő űrkalózok, a Star Harpyk, kiknek hem kis szutyok hajója kinkeservesen felépített 8-10 fős flottámat pillanatok alatt űrszemétté változtatta. Ja, és azt sem értettem, hogy a fegyvertelen szállítójárművek mi a fészkes fenének vesznek részt az összecsapásokban. Jórészt csak a helyet foglalják, ellenben könnyen megsemmisülnek, anno folyton építhettem őket újra drága nyersanyagért és időért cserébe.

Zseniális viszont a Stars in Shadow zenéje. Bár néhány szám ismétlődik, mégis olyan kiváló ambient dallamok kísérik hódításunkat, melyek tényleg a kozmikussal, a végtelen űr misztikumával kapcsolnak össze bennünket. S amúgy technikailag sem volt problémám a Stars in Shadow-val, néha töltött csak két kör között a kelleténél többet, de amúgy egy buggal sem találkoztam a teszt során. A valóban 2007-et idéző grafika nem olyan vészes, s cserébe legalább alacsony a gépigény. Így ha képesek vagyunk túllendülni hiányosságain, és inkább megpróbáljuk a hódítós és birodalommenedzselős részeket szeretni a gyengus harcok helyett, a „még egy kört"-vírus megfertőzhet minket a Stars in Shadow kozmoszában is.

ÉRTÉKELÉS



TENEBRA

Ha túl tudjuk tenni magunkat az épkézláb sztori és a többjátékos mód teljes hiányán, valamint a meglehetősen fapados harcrendszeren, akkor a Stars in Shadow akár több órára is leköthet minket unásig ismert, mégis remek univerzumhódítós játékmenetével.

TÁLALÁS: **65%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Komplex, mégis könnyen kezelhető, remek zene, öskövületeken is elfut.

KONTRA

Nulla sztori és eredetiség, gyenge harc, többjátékos módnak nyoma sincs, fapados külcsín.

68%

PARADICSOM ÉS POKOL

A piros csillagok körül általában kevés a lakható, ásványokkal teli bolygó. A narancssárgák esetében már jobb a helyzet, a sárgákon pedig még több ásványi fémet és intelligens létformát találhatunk. A legjobbak viszont a ritka „vörös óriások", melyek körül földszerű, gazdag, paradicsomi planéták keringenek, fejlett, de nem mindig barátságos civilizációkkal. (Ez amúgy nem túl tudományos, de sebaj.)

A FARM, AMIBŐL ÉLÜNK

Ha gyarmatosítottunk egy bolygót, első dolgunk az legyen, hogy farmrendszert építünk ki rajta a kolónia élelmiszerellátásának biztosításához, különben az éhező néptömegek előbb fellázadnak, majd átveszik az irányítást a bolygó felett, és akkor legfeljebb csak propaganda marad, hogy „csillagrendszerünk jobban teljesít!". Ne feledjük: a nép fontos, nélkülük nem lehet fejlődni, szóval általában figyeljünk oda rá.

KERESKEDJ!

Bár a Stars in Shadow-ban a fémnyersanyag a legfontosabb, ám megkönnyíti dolgunkat, ha financiálisan is rendben van a birodalmunk. A pénzszerzést pedig szállítóhajóinkkal tehetjük könnyebbé, ha azok portréján egy kis sárga űrhajó ikonra kattintva elindítjuk őket kereskedni. A befolyt pluszpénz pedig arra jó, hogy meggyorsítsuk frissen meghódított bolygóink fejlesztését.

NEHÉZFÉM

Mivel hajóink és eszközeink fémből készülnek, így e nyersanyaggal folyamatosan gondban leszünk. Ezért jól meg kell gondolnunk, hogy mikor, mit gyártunk – csatahajókból például kezdetben egyszerre csak egyet, mert ha ezek elszívják a körök alatt a fémnyersanyagot, megbénul az ipar. S ugye „sok kéz, hamar kész", így a takarékoskodás mellett igyekezzünk minél több bányát fenntartani!

MÁGIKUS REALIZMUS A MONITORON

MEMORANDA

[IRTA **MIDNITE**] **Egyszer mindenki elveszít valami fontosat. Van, aki a lakáskulcsát, más az elefántját, egyesek frekvenciákat akarnak befogni, s akad, aki saját neve után kutat. Ebben az álomszerű városkában mindenki hiányol valamit, és sorsuk szürreális módon fonódik össze.**

„Memoranda" azoknak a rövid emlékeztetőknek a neve, amikkel a főhősnő saját múltját igyekszik lejegyezni, ugyanis meggyőződése, hogy emlékei lassan távolodnak tőle. Ennek a bizarr elmezavarnak első jele, hogy saját nevének sincsen már birtokában – de szó szerint, úgy keresi a hiányzó nevet, mint egy elkóborolt kisállatot, ami direkt bujkál előle, és bármelyik bokor alatt ott rejtőzhet.

Aztán hamar kiderül, hogy Mizuki (a játékosnak szóló felületek így nevezik őt) nem az egyetlen hóbortos figura ebben a szürreális, ál-európai városkában, ahol átmenet nélkül jönnek szembe valóságos elemek és álomszerű képtelenségek. A pékségben ingyen fánkot osztogatnak, a sikátorban frakkot viselő, emberméretű macska énekel operát, az álombéli alakok életre kelnek, de közben érezni, hogy mindez a hétköznapi kerékvágás része, s a rácsodálkozásnak csakis főhősünk előrehaladott amnéziája az oka. A helybéliek valóban mind ismerni látszanak Mizukit, ám ahhoz, hogy segíteni tudjanak neki múltja és neve felkutatásában, ők maguk is támogatást kérnek életük kisebb-nagyobb darabkáinak visszaszerzéséhez. Ez tökéletes felállás egy békebeli point and click kalandjátékhoz, szóval Mizuki kérdés nélkül veti bele magát a feladatokba, hátha közben egy utcasarkon vagy kávézóban megpillantja eltűnt nevét.

ADATOK

KIADÓ
Digital Dragon

FEJLESZTŐ
Bit Byterz

MŰFAJ
kalandjáték

INFO

MEGJELENÉS
2017.01.25.

ÁR
13,99 euró, 4300 forint

GÉPIGÉNY
1.7 GHz CPU, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 260 és minimum 512 MB VRAM, Windows 7.

A KURBLIMADÁR KRÓNIKÁJA

A Memoranda nagyjából már kész volt, mikor a fejlesztők Kickstarter-kampányt indítottak, hogy az utolsó simításokhoz – főleg a hangokhoz és zenéhez – begyűjtsék a hiányzó tőkét. A projekt a csapat közös ötleteiből, Murakami Haruki munkássága által inspirálva kelt életre, és a japán író történeteinek nyoma ízig-vérig át is hatja a kész játékot. Murakami ugyanis a mágikus realizmus nevű irodalmi irányzat egyik legismertebb alakja, ami pontosan olyan, mint a Memoranda világa: egy tökéletesen hihető, hétköznapi környezetbe helyez bele magyarázat nélkül mindenféle, a fizika és logika összes nyilvánvaló törvényével ellenkező, fantasztikus elemet. Ezeket a történet szereplői abszolút természetesnek veszik, mind olyan tényszerű részei a világnak, minthogy a nap süt, vagy az,

„Micsoda? Hogy egy beszélő állat vagyok? Ugyan kérem, hallatlan, kérdezze csak meg a táncoló lámpaoszlopot!"

hogy a jég eléggé hideg. Külön említés vagy indoklás híján a szürreális képtelenségek úgy beleolvadnak a sztoriba, hogy végül már mi magunk sem látunk bennük semmi furcsát. Így lehetséges, hogy mikor Mizuki hangfrekvenciákat próbál dobozba zárni, vagy humanoid madárral társalog, az normális része tud lenni ennek az ellentmondásos világnak.

A Memoranda ugyanis élettelien színes, mégis csendes melankólia hatja át. Lakói jópofán mutatnak, mégis szívfacsaró élettörténeteket mesélnek, a játék könnyed, szerethető vizuális stílusa pedig kőkemény fejtörőket rejt. Ha rajongója vagy a fejedet falba verős, sokadik pillantásra sem egyértelmű rejtvényeknek, és szereted saját kitartásod határait feszegetni, imádni fogod Mizuki kalandjait. A bájos és változatos helyszínek, a gyönyörű részletességgel megálmodott karakterek minél többen vannak, annál nehezebb rájönni a következő lépésre. Mizuki feljegyzéseinek könyve (a napló jellegű, címbeli memoranda) nem magyarázza túl az eseményeket, de egy-egy mondatban emlékeztet rá, mik a jelenlegi feladataid. A használható tárgyakat a műfajban szokásos tárgylista rejti, és ennyiben ki is merül a játékmechanika minden fortélya – maga az élmény tölti ki a helyét. A beszélgetések, zajok, utalások és csendes pillantások vezetnek rá a világ titkaira, minden instrukciót próbálkozás és felfedezés által találsz meg. A Memoranda az a fajta játék, ahol fel kell adnod a kétségeidet, és őszintén el kell gondolkodnod azon, hogy hova bújnál el, ha a saját neved lennél...

Murakami Haruki

A Memoranda nem dolgozza fel a japán író egyetlen konkrét művét sem, de sok, azokban tipikus hangulati elemet és témát átemel. Murakami írásaira jellemző a szürrealitás és melankólia, a magányos emberi életutak bemutatása – nem nélkülözve a szarkasztikus humort. Murakami érdekes figura: bár korunk egyik legismertebb kortárs szerzője, csak 29 éves korában kezdett írással foglakozni, korábban főleg saját jazz klubjának menedzselésével törődött. Futni ennél is később, 33 éves korában kezdett, azóta pedig sikeres ultramaratonokat tudhat maga mögött. Ritka megtiszteltetés, de Murakamit már most, életében a történelem legfontosabb írói között tartják számon. Könyvei számtalan díjat nyertek, világszerte 50 nyelvre fordították le azokat.

KAFKA A TENGERPARTON

Mivel a műfaj lényege a frappáns talányok megoldása, muszáj gyorsan leszögeznem, hogy ezek csak az esetek felében élvezhetőek. Bár nincs azzal gond, ha egy kalandjátékban elakad néha az ember, és túráztatnia kell az agysejtjeit, a Memoranda fejtörői néha a „nem fair" kategóriába csúsznak át – és nem csak az a baj, hogy a megoldás sokszor logikátlanul szürreális. Sok hasonló játék van, ahol bizarr dolgok jelentik a továbbjutást (pl. a csodálatos és élvezetes Day of the Tentacle egyetlen rejtvénye sem a józan észre épül), de ezekben felismerhető egy szándékos, kerek szabályrendszer, amin belül van értelme a tetteidnek. Ezzel szemben a Memoranda néha olyan dolgokat vár tőled, amiknek sikerére semmi utalást vagy jelzést nem ad, és magadtól eszedbe sem jutnak (mint pl. két totál random tárgy kombinálása egy harmadik, elsőre értelmezhetetlen tárgyá). Ezzel a fő baj, hogy így a játékban sokszor csak úgy fogsz továbbhaladni, ha mindent mindennel végigpróbálgatsz, vagy minden dialógus opciót még egyszer végignyomogatsz, ami unalmas, idegesítő és hangulatromboló. Mivel elakadás esetén a játék semmilyen tippet, segítséget nem nyújt, ezek a véletlenszerű logikai ugrások jó időre meg tudnak akasztani. Akárcsak az a tény, hogy ha nem fésülöd át a helyszínek összes négyzetmilliméterét, könnyen átsiklik a tekinteted olyan fontos, de semmilyen módon ki nem emelt hotspotok felett, amikkel interakcióba kéne lépned... Pont, amikor azt hittük, hogy a pixelvadászat kora végre leáldozott!

A klasszikus kalandjátékokat pont az ilyen nevetséges, logikátlan fejtörők nyírták ki.

KÖDDÉ VÁLT ELEFÁNT

Mivel én egy, a megjelenés előtti tesztverziót kaptam kézhez, és a fejlesztőknek szóló visszajelzések fórumában láttam, hogy jó pár kifogásomat a játékkal kapcsolatban már mások is felvetették, így valószínű, hogy a végső megjelenésre a szépséghibák egy része kap némi polírt. Vannak olyan dolgok is, amik egyéni ízlés kérdései, de engem kifejezetten irritált Mizuki nyafogó tinédzserre emlékeztető hanglejtése. Nem segített a lány hangjának megszeretésében az sem, hogy a játék eléggé limitált reakciókból dolgozik, vagyis ugyanazt a (sokszor oda nem illő) sablon választ ezerszer végig kellett hallgatnom, miközben hotspotokat és tárgyakat próbálgattam végig.

Szintén zavarónak találtam a világ statikusságát. Igen, a lassú melankólia egy remek hangulati elem, de ha egy jobbára mozdulatlan vizuális háttérrel kombinálják, egy idő után elveszíti a szépségét. Sajnos a játék szerintem csak fél sikerrel teremtette meg azt a mágikus, bizarr atmoszférát, amit megcéloztak az alkotók; a zenei anyag nem elég hangsúlyos, a történet pedig túlságosan lassan csordogál ahhoz, hogy magával tudjon sodorni.

Vizuálisan fantasztikus, egyedi és végtelenül szerethető minden egyes helyszín, de a növekvő frusztráció több ponton is felülírta érdeklődésemet a sztori végkimenetele iránt. De mint tudjuk, itt mindenki elveszített valamit, és mi van, ha mindez csak a történet része – talán játékosként nekem pont a lelkesedésemet kellene megtalálnom?

ÉRTÉKELÉS

Látványra instant szerelem, minden más szempontból azonban felemás, akadozva működő élmény. Még egy év csiszolás ráférne megjelenés előtt.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

A világ és a hangulat abszolút egyedi ötletre épül, szép és különleges vizualitással, sokszor szellemes párbeszédekkel.

KONTRA

A fejtörők minősége hullámzó, a karakterek bizarr első benyomásuk után semmilyenek, könnyű elveszíteni az érdeklődést a sztori iránt.

60%

Néha az egész világot egyetlen embernek kell elkormányoznia. Mármint szó szerint.

FULL METAL ELMEBETEG

Disgaea 2

[ÍRTA **BULLSEYE**] **Ha mindig is szerettél volna azon töprengeni egy csatában, hogy három-négy hősödet egymás vállaira állítva támadj meg egy ellenfelet, vagy inkább csak hozzávágnál egy robbanó pingvint valamelyikükkel, a Disgaea-sorozatot kifejezetten neked találták ki.**

A PC-konzol „csipkelődésben" szinte mindig szóba kerülnek az – amúgy igen káros, barátságtalan és szinte csak a hardvergyártóknak kedvező – exkluzív címek. Szerencsére egyre több kiadó lovagolja meg a legutóbbi nosztalgiahullámot, és portolja játékait új platformokra, vagy a hiányuk miatt szomorkodó játékosok, vagy a viszonylag könnyű bevétel érdekében.

Ennek köszönhetően tavaly a Disgaea is eljutott PC-re, bár talán nem várták akkora tömegek, mint egy Red Dead Redemptiont. Pedig a meglehetősen őrült játékban komoly mélységek rejtőznek, csak ezt nehéz volt észrevenni a részlegesen frissített, de azért csak tízéves grafika és az induláskori bugok miatt. Idővel kikalapálták a hibák egy részét, ezzel pedig az értékelések és vélhetően az eladások is javultak, így kevesebb, mint egy évvel az első rész után itt a második epizód, a maga teljes komolyságában.

ADATOK

KIADÓ
NIS America, Inc.

FEJLESZTŐ
Nippon Ichi Software, Inc.

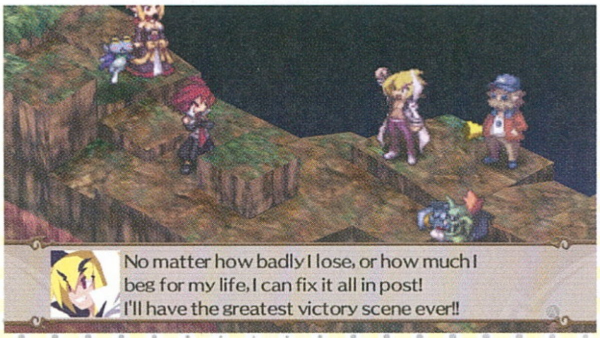
MŰFAJ
SRPG

INFO

MEGJELENÉS
2017.01.30.

ÁR
Steamen 19,99 euró (kb. 6200 Ft)

GÉPIGÉNY
Intel Core 2 Duo 2,6 GHz CPU, 2 GB RAM, OpenGL 3.0-kompatibilis VGA, 2 GB hely.



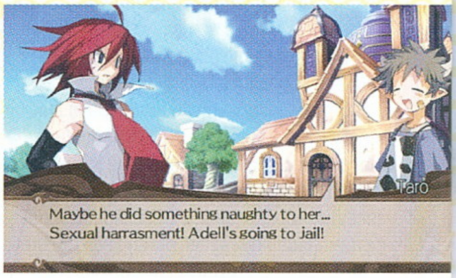
UZUMA KIBORÍTÓ KALANDJAI

A szörnyen gonosz Zenon nagyúr megátkozta egy falucska lakóit, akik szép lassan szörnyekké válnak, valamint elvesztik emlékeiket és lelkiismeretüket. Persze akad, aki ebben is a jót látja, de hősünk családja inkább úgy dönt, megidézi Zenont, 1000 Overlord legyőzőjét, akit az első szinten járó harcos Adell majd könnyedén elver, és jön a Happy end. Az idézésbe természetesen egy apróbb hiba csúszik, és csak Zenon lányát sikerül előhívni, mivel azonban őt immár köti a szerződés (és a démonok köztudottan törvénytisztelők), így kénytelen csatlakozni Adellhez, akit persze csapdába akar csalni, bár időnként maga is meglepődik annak emberségén és/vagy idiotizmusán – elég szappanoperát láttam már, hogy tudjam, mi jön.

Amíg hosszas kerülőkkel és mellékküldetésekkel sikerül végre eljutniuk Zenonig, még csatlakozik hozzájuk seregnyi további őrült ebből a világból, az előző részből (ismerete nem kötelező, de hasznos), a korábbi PSP-s port DLC-jéből, és más játékokból. Lesz köztük ember, szörny, démon, fantom, hercegnő, még hercegnő, időutazó testvérklón, néma tévébemondó, és egy beszélő béka, aki franciának adja ki magát, de rémes német akcentusa van. Szóval a szokásos anime csapat. Ahogy az már sejthető, a történet nem egy klasszikus JRPG dráma. Sokkal inkább egy laza keret, amiben a szereplők össze-vissza beszélnek és tesznek őrültségeket, de főként egymást cukkolják és sértegetik, valamint rendszeresen áttörik, később pedig lebontják és a helyi Tüzépen eladják a negyedik falat. Holott maga a játék elég tipikus taktikai/stratégiai RPG.

KÖNNYED ALAPOZÁS

A legfontosabb tudnivaló, hogy a játékban van oktatómód és segítségrendszer. A történet során időnként kapunk némi kiképzést a különféle szereplőktől, mások a kérésünkre magyaráznak el játékmechanikai elemeket, valamint a játék menüjében Adell is megoszthat velünk hasznos tudnivalókat. Ezekre figyeljünk oda, mert bár eleinte simán boldogulhatunk az ellenfél mellé odalépés és suhintás kifinomult technikájával, de a negyedik-ötödik világban már néha ki kell majd használnunk a komolyabb taktikai lehetőségeket. A csapattagok például hatékonyabbak együttműködve. Ha többen támadunk egy ellenfelet, kapunk némi bónuszt, ha ráadásul a harcosaink egymás mellett állnak és jó az összhangjuk, besegíthetnek egymásnak ezzel látványos és főleg hatékony kombókat összehozva. A harctól természetesen minden szereplő fejlődik, ahogy persze ellenfeleink is egyre erősödnek. Utóbbiak miatt a tárgyakra is egyre jobban kell majd figyelnünk, mivel rengeteget dobhatnak az egyes statokon.



Ehhez persze előbb utána kell nézni, melyik karakternek melyik fegyverhez jobb a hozzáértése, és a fegyverhasználatnál milyen tulajdonságok számítanak, hogy ennek megfelelően öltözzünk. Apró kitérő, hogy a jobb cuccokhoz először sokat kell vásárolnunk a boltokban, majd a Dark Assemblyben el kell érni, hogy megszavazzák a jobb tárgyak behozatalát (ezt a démoni parlamentáris demokrácia szabályainak megfelelően vesztegetéssel vagy erőszakkal tehetjük meg; a valósággal való bármilyen egyezés a véletlen műve). Aztán persze maguk a tárgyak is fejleszthetők, ehhez csak be kell lépnünk az adott tárgyba, ahol a megtett szinteknek megfelelően javulnak az értékeik.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

CSALÁDFAKUTATÁS

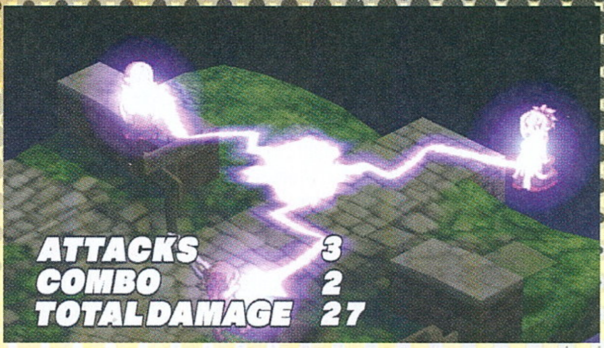
A Disgaea 2 PC a 2006-ban PS2-re megjelent Disgaea 2: Cursed Memories alapján készült 2009-es PSP-s Disgaea 2: Dark Hero Days portja, és persze nem összetévesztendő a Disgaea D2: A Brighter Darkness-szel, mert az az első rész, azaz a Disgaea: Hour of Darkness folytatása, ahogy persze a Cursed Memories is, csak új történetszálon. Remélem most már minden világos! A többi részt inkább most hagyjuk.

STATISZTIKAI HIVATAL

A játék kora a grafika mellett a menük átjárhatatlanságán is meglátszik. Ezért érdemes felírni a Status menüből, hogy melyik karakterünk milyen fegyverekkel boldogul a legjobban (mágiahasználóknál erőltessük a botot, növeli a hatótávot!), valamint Dadtől végigkérdezni, hogy az egyes fegyverek használatánál mely értékek a fontosak. Így könnyebb dolgunk lesz a vásárlás és tárgyfejlesztés örök körforgása során.

MEGFELELŐ IDŐZÍTÉS

Az utasítás és végrehajtás sorrend az alapjáték egyik legfontosabb eleme. Amíg nem hajtunk végre egy támadást vagy dobást, bármennyit visszaléphetünk egy adott karakterrel, így érdemes először a helyezkedést kisakkozni, és csak utána akcióba lendülni. Különösen, mivel ha előbb végzünk egy ellenféllel, mintsem minden erre kijelölt karakter megtámadta volna, új áldozatokat választhatunk nekik.



Mellesleg a tárgyaknak vannak különleges tulajdonságaik, de persze nem azért, mert szimplán mágikusak, hanem mert kis lények laknak bennük, akik szintén fejleszthetők, kellő erőszakkal. De most komolyan, Japán...

Ez az elsőre, és tapasztalatom szerint még ötvenedikre is furcsa rendszer már nagyjából elég ahhoz, hogy a térképek mérsékelt újralátogatásával és néhány aljasabb trükkel eljussunk úgy a 80. szint környékére, ahol a főellenfél sem jelenthet már problémát. De ez még egyáltalán nem jelenti azt, hogy végeztünk, sőt!

Grind a lelke mindennek, tartja az ősi japán közmondás, ennek pedig a PC-s Disgaea 2 is igyekszik eleget tenni.

JRPG STÍLUS: VÉGTELEN GRINDJUTSU

A befejezést stílusunktól függően 30-40 óra alatt elérhetjük, ám az igazi kaland csak ekkor kezdődik. Vár még ránk néhány különleges és rejtett karakter, vannak extra csaták és befejezések, a teljes Sötét tükörvilág (már korábban is beugorhatunk, csak nem feltétlen érdemes), no meg hihetetlen mennyiségű grind. Karaktereinket egészen a 9999. szintig fejleszthetjük, akár többször is, ha reinkarnáljuk őket, hogy a visszaesésért cserébe javuljanak az értékeik. Eközben persze a besorozható karakterek táborát is növelhetjük még egy kicsit az egyes emberi és szörny osztályok fejlesztésével, valamint törzsutazói leszünk a Tárgy világnak, már csak azért is, mert ott tudunk a korábban megismert bíróság elé állni a bűneinkért, ami a démon-riszpekt miatt a jobb fejlődés egyik kulcsa. A netes források szerint nagyjából 400 óra alatt lehet minden elemében megismerni a játékot, én ezt inkább elhiszem, minthogy ellenőrizzem. Főleg, mivel netes segítség nélkül némelyik különleges csatát vagy karaktert még megtalálni is közel ennyi idő lehet. Ebből a szempontból kapóra jön, hogy a játék majd tízéves, így találhatunk részletes leírást a titkos tartalmakhoz, és persze a leghatékonyabb grindlehetőségeket is felderítették már helyettünk.

PORT ÁLTAL HOMÁLYOSAN

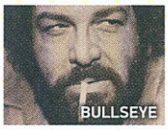
Más szempontból viszont nem annyira szerencsés a játék hajlott kora. Aki kipróbálta az előző rész PC portját nagyjából tudja, milyen hibridre számíthat. A menük szépek, újak és HD-k, valamint minden szereplő kapott nagyfelbontású 2D képeket. A 3D-s karakterek ellenben maradtak a régiben, igaz a B szűrővel már jobban festenek, a talaj ellenben elég szörnyen néz ki, ezért nagyobb monitoron érdemesebb 720p ablakban játszani teljes képernyő helyett. A főküldetések előtti és utáni párbeszédeknél választhatunk az angol és japán szinkron között – már amennyire választás a japán hangsáv pánikszerű visszaállítása. Némelyik angol nyelvű színész ugyan jól hozza a karakterét, de mások már a hangszínük alapján sem illenek a figurához, és az ilyen őrült anime stílushoz amúgy is jobban passzol a japán hanglejtés.

Hasonlóan szabad választás az irányítás. Ha muszáj, egérrel és billentyűzettel is boldogulhatunk, de sokkal kényelmesebb a gamepad. Ami viszont egyértelműen pozitív, az a játék stabilitása. Remélhetően ennek az oka, hogy a NIS tanult az előző rész problémáiból, és nem csak én voltam szerencsés a beta/sajtó verzióval.

EXTRÉM ÍNYENCSÉG

Hiába újult meg nemrég a pontozási rendszer, ennek a játéknak a kettőssége miatt nehéz konkrét számot mondanom. A teljesen komolytalan történetnek totális ellentéte a brutálisan összetett és hosszú távú fejlődési rendszer, ami rétegjátékká teszi a Disgaea 2-t, és az erre fogékonyaknak – még ha a humor és a külső nem is tetszik nekik – simán érhet 90%-ot. A végső pontszám viszont azon átlag játékosoknak szól, akinek nincs gondja a bohóckodással, sem a pixelekkel, és a zsánert is kedvelik, de nem akarnak mindent kimaxolni. Bár a játék öregecske, de szerencsére ára is visszafogott, sőt már a várható „kazuár" játékidőhöz képest is kifejezetten kedvező. G

ÉRTÉKELÉS



Különleges hangulata és rendszere biztos nem jönne be mindenkinek, de aki kedveli, hónapokra elveszhet benne.

TÁLALÁS: **50%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Kulturált ár, rengeteg tartalom, élethosszig tartó grind.

KONTRA
A grafikán nem javítottak eleget, a szinkronon sem, grind.

75%

A Kör óta félünk az elhagyatott kutaktól, na meg ugye a nyolcadik kutas a halál, szóval jobb, ha másfelé indulunk el kalandozni.

TORNÁSZVÁLOGATOTT

A játék többször figyelmeztet rá, hogy a lift/throw nagyon hasznos lehet, de még így is sokan alábecsülik. Megvédhetünk vele karaktereket, vagy blokkolhatunk ellenfeleket, de még fontosabb, hogy többszörös emeléssel gyorsan eljuthatunk a kijáratokhoz az Item Worldökben. Ha pedig torony módban támadunk meg egy ellenfelet, a látványos animáció mellett mindenkinek jutó XP és mana a jutalmunk.

KAPCSOLATI HÁLÓ

A Sötét tanácsnál kreált karakterek a létrehozó tanítványaivá vállnak, amiből kivételesen a mester profitál többet. Akárhányszor a tanítvány szintet lép, a mester statisztikái javulnak egy kicsit, ezen kívül megtanulhatja a diákjai legalább első szintű képességeit, ha egymás mellett állnak, és úgy használja azokat. Ráadásul a kapcsolatuk miatt nagyobb az esélye egy közös támadásnak is.

GLOBÁLIS FELROBBANÁS

A kis Geo gúlák sok bosszúságot okozhatnak, de legalább annyira hasznosak is lehetnek. Ha megsemmisülésük színváltással jár, mindenkit sebeznek, aki a Geo mezőkön áll, a váltások számával növekvő mértékben. És ami még fontosabb, az így bekövetkező láncreakció a bónusz-számláló egyik legjobb növelője, így a pálya végén extra XP-hez vagy pénzhez, de akár brutálisan erős felszereléshez is juthatunk.

SZEREZD MEG MIND!

Az új szörnyek beszerzése sok manába kerül, holott ingyen is bezsákolhatjuk őket – szó szerint. Csak dobjunk egy ellenfelet a bázisunkra, amikor még vannak benne karaktereink, és ha nem sokkal magasabb szintű, mint ők, jó eséllyel sikerült rábírniuk a maradásra. Ha véletlen olyan pályára bukkanunk (khm... 4-3... khm), ahol a szintjük könnyen növelhető, hamar teremthetünk valódi szörnyetegeket.

AMIKOR TART A TAFT

[ÍRTA BÜJTI] Régóta futó sorozat, szerethető hősnő – az immáron 15 éves széria decemberben új irányba indult, ami nem mindig jelent jót, ezért alaposan megnéztük, hogy teljesít a Half-Genie Hero. Egy janni (a dzsinnek női megfelelője) egyébként is mindig jól jöhet az embernek, pláne akkor, ha komoly veszély fenyegeti a világot.

Még a Game Boy Color kínálatában indult útnak a Shantae-sorozat, ami immáron 15 éve volt, és bár az újabb epizódok sok-sok évente, igen ritkán láttak napvilágot, a WayForward szériája erős keménymagra lelt a rajongók terén. A pixelart külső nem sokat változott az eltelt esztendők során, érte közben némi kritika a tájékozódást az izgalmasan kialakított helyszíneken, ezekhez képest pedig a Kickstarteren indított kampány kecsegtetett újításokkal. Az évekkel ezelőtti kalapozás végül 2016 decemberében hozta el a hosszúra nyúlt munka gyümölcsét: a Half-Genie Hero alcímmel ellátott rész végre-valahára megjelent, játékmenete pedig meglepő módon változott.

SHANTAE ÉS A L'ORÉAL

Köves (vagy éppen Békés – attól függ, milyen náció alapján nézzük a név jelentését) leányunk fura jelenségre ébred az éjszaka közepén, és még csipájától sem szabadul meg, mikor kiderül, hogy világát ismét nagy veszély fenyegeti. Természetesen ez a széria ismerőinek nem jelent nagy újdonságokat, ezúttal is egy vérbeli akció-platformer az, ami megelevenedik a kidolgozott oldalnézetes külső mellett. Az már inkább meglepő lehet a rajongóknak, ahogy a program kinéz, a WayForward ugyanis búcsút intett a pixeles külsőnek, a rajzfilmes látvány pedig szinte lejön a képernyőről, nagyon kellemes a szemnek, bár talán túl színes, túl gyerekesnek tűnik elsőre.

Adott egy központi helyszín, a város utcája, ahol kisebb boltok árusai kínálják portékáikat, a fürdőházban pedig tippek és tanácsok segítik az elanyátlanodott játékosokat. Ezen a helyen menthetünk, beszélhetünk a fontosabb karakterekkel, majd a madárházból angolosan távozva látogathatjuk meg a tényleges akciót jelentő helyszíneket. Van sivatag, épületekkel teli városi környezet, fura gyár, vízzel és fákkal teli zöldövezet – az ellenfelek természetesen változnak, ahogy a kezdetben minimális kihívás is egyre nagyobb, a főellenfelek pedig kifejezetten ötletesek. Az óriási szörnyetegek akár több körön át tartó leverése után viszont kellemetlen tapasztalatra teszünk szert – összesen hat pálya áll rendelkezésre, a játékidő nyújtásáért felelős mechanika pedig az ismétlés. Sokszor.

Shantae még csinosabb lett, miközben a játékmenet is áramvonalasabb, de a változatosság sajna nem a Half-Genie Hero erőssége.

Ahogyan ugyanis haladunk előre a sztoriban, úgy fejlődik kedvenc hősnőnk, a hajával támadó Shantae. A hajhabtól kőkeménnyé vált loboncával csapkodó leány életereje egyre több lesz, különböző extrákkal óvhatjuk életét, miközben varázslatos táncának hála visszatérnek a régebbi kalandokból ismerős átalakulások is. Az így kapott állati transzformációkkal pedig új helyeket érhetünk el – az elefánt falakat tud áttörni, a rák víz alá merülhet, a majom ügyesen mászik a falakra kapaszkodva. Ennek hála egyazon szintekre térünk vissza újra és újra, egyszer lemerülve a vízbe, egyszer felkapaszkodva egy korábban elérhetetlen helyre. Ezzel lett megoldva a tartalom, ami valahol elég szomorú, hiszen mindenki jobban örül a változatos, eltérő pályák komolyabb felhozatalának, és ugyan így valóban 7 óra körül jön ki a Half-Genie Hero végigjátszása, egy akció-platformer esetében a négy óra is elegendő lehet, ha az kellően izgalmas és emlékezetes. Lásd, mondjuk a Shovel Knight esetét.

Hiába a hajlakk és a tartós frizura, ha a fodrász megvágja a frufrut... ezen még a zöld kis izé-bizé is kiakadt, mint az látható.

KICSIT CSALÓDÁS

Bőven szerethető Shantae legújabb kalandja, az új külső kellemesebb a szemnek, stílusa pedig hamar megszokható, a zenék változatosak és van pár jól eltalált dallam, miközben a harc és akciózás majdnem tökéletesre csiszolt formában került tálalásra. A különleges képességekkel, a rejtett extrák felfedezésével jó móka elütni az időt, a bossharcok nagyszerűek, az egyetlen tényleges gond valóban csak azzal van, hogy miközben a WayForward a szokásos árcédulát osztotta ki a programra, a folyamatos vissza-visszatérés a már befejezett pályákra egy idő után eléggé illúzióromboló. Mondjuk a harmadik alkalomtól, miközben van, hogy ötször-hatszor megyünk újra, avagy ez az, ami kiboríthatja a bilit még a műfaj szerelmeseinél is. Mivel minden más téren remekeltek az alkotók, avagy a karakterek szerethetők, a dialógusok viccesek, a körítés nagyszerű, nem tudunk kifejezetten haragudni Shantae visszatérésére, inkább csak csalódottak vagyunk a sok újrahasznosítás miatt. Teljes áron emiatt talán nem mindenkinek való a Half-Genie Hero, viszont egy 50%-os akcióval mindenképpen érdemes beszerezni, mert megmutatja, milyen ma egy minőségi, zsáneri darab.

ADATOK

KIADÓ
WayForward

FEJLESZTŐ
WayForward

ÉRTÉKELÉS

Shantae újra velünk van, haja tartósabb hatású hajlakkot kapott, mint valaha, a játékmenet pedig tökéletesre fejlesztett mechanikával bír.

GÉPIGÉNY

2,2 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, GeForce 310 VGA, 2 GB HDD.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

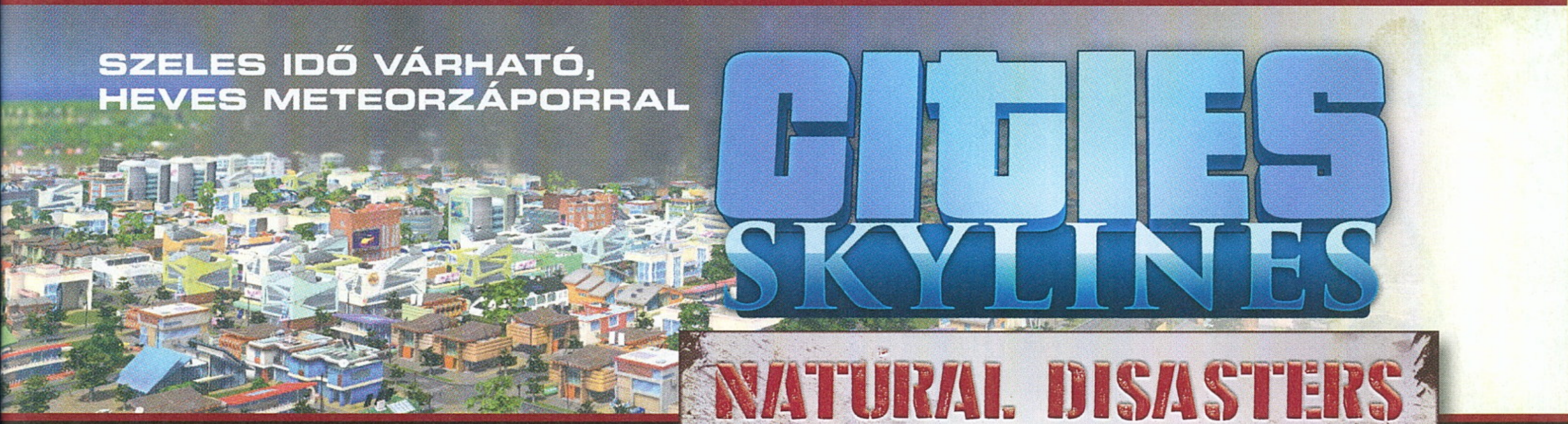
PRO

Remek akció, szerethető karakterek, látványos külcsín, nagyszerű főellenfelek.

KONTRA

A hat pálya kevés, túl sok a vissza-visszatérés az új képességekkel megnyitható extrákért.

75%



SZELES IDŐ VÁRHATÓ, HEVES METEORZÁPORRAL

Cities Skylines Natural Disasters

[ÍRTA **CHRIS**]

Süvítő tornádók, lángoló erdők, százméteres cunamik és pusztító aszteroidák – megérkeztek a katasztrófák kedvenc városépítős játékunkba, melyeknek hathatós segítségével pillanatok alatt tönkretehetjük azt, amit hosszú órák vagy napok alatt felépítettünk. Legfeljebb majd visszatöltjük a mentést, igaz?

Még nekem sem egyszerű elmagyaráznom olyasvalakinek, aki nincs oda a városépítős játékokért, hogy mi a jó egy virtuális Budapest vagy Kőbánya-City felépítésében. Megértetni vele, hogy milyen felemelő érzés azt látni, amikor beindul a reggeli csúcsforgalom a főutcában, vagy felépül az első felhőkarcolónk a városközpont szívében – ezt csak mi, virtuális polgármesterek érezzük át. A hosszan, gondos aprólékossággal felépített városunk előbb-utóbb olyan lesz nekünk, mint valami dédelgetett autócsoda, aminek minden karcát jól ismerjük. Tudjuk, hogy mikor raktuk a parkba azt a bokrot és fát, hol volt az első utcánk, és miért vezet hatsávos út a kikötőbe. Hosszú, pepecselős munkával felépített városunkat viszont előbb-utóbb megunjuk. Ilyenkor bekapcsol bennünk valami gonosz robot, és rádobunk három aszteroidát, két tornádót és egy erdőtüzet, majd az egészet elsöpörjük egy cunamival. Miért? Azért, mert megtehetjük.

A TERMÉSZET RENDJE

A Cities: Skylines Natural Disasters című, nemrég megjelent kiegészítője pontosan azt a pusztító erőt adja a kezünkbe, amit már az alapjáték megjelenésekor is hiányoltunk, és amivel alapköveire bonthatjuk kedvenc lakónegyedeinket. Kapunk gombnyomásra bevethető tornádót, erdőtüzet, földrengést, hatalmas cunamit és személyes kedvencemet, az aszteroidát, ami olyan szépen gyalulja le kedvenc városrészeimet, hogy azt öröm nézni. Bár azt hihetnénk, hogy a Natural Disasters DLC voltaképpen csak annyit nyújt, mint amit a címe sugall, azért nem csak pusztítást hoz. A természeti katasztrófákat ugyanis nemcsak manuálisan, hanem véletlenszerűen is ütemezhetjük magunknak, gyakoriságukat egy csúszkával módosíthatjuk. Ilyenkor a normál játékmenetbe beépül a Natural Disasters modul, aminek köszönhetően a játék időközönként valami rusnyaságot enged rá városunkra, vagy annak környékére. Bár a pusztítás minden esetben elkerülhetetlen, védekezni azért valamelyest tudunk ellene, amihez jó néhány hasznos épületet is kaptunk a DLC-vel. Felhúzhatunk például egy katasztrófaközpontot, ahonnan a mentéseket irányíthatják szakembereink, vagy egy helikopteres tűzoltóközpontot, ahonnan az erdőtüzek terjedését akadályozhatják meg bátor tűzoltóink. Emellett lerakhatunk kis- és nagy óvóhelyeket, ahova a lakosokat menekíthetjük, valamint különféle megfigyelő állomásokat is, melyek abban segítenek, hogy időben észrevegyünk egy-egy érkező vihart, cunamit, földrengést vagy épp víznyelőt. Bár az új épületek és azok fenntartási költségei többnyire magasak, megéri beruházni legalább egy-két ilyenbe, ugyanis egy komolyabb katasztrófa után jelentősen megcsappanhat a lakosság száma, amit csak hosszú évek alatt fogunk tudni helyrehozni, közben pedig simán bekövetkezhet pár hasonló eset.

Az új épületeken és a katasztrófákon kívül ingyenes csomagként, a kiegészítő megjelenésével párhuzamosan befutott a Scenario szerkesztő is, amivel különféle eseményeket hozhatunk létre saját tervezésű városainkhoz. Ezek megadott kondíciók szerint aktiválódhatnak, beállíthatjuk például, hogy ha elérjük a 10 000 fős populációt, akkor okozzon földrengést a játék, vagy üssön ki egy tűz az erőmű környékén.

A SOKK UTÁN

Megmagyarázhatatlan, hogy miért nem tudjuk levenni a szemünket arról, amikor egy 200 km/h-s sebességű vihar lecsap a városunkra, és ide-oda repkednek az autók a sugárút felett. Vagy amikor felemészti a bulinegyedet egy tűzvész, és sikongatva menekülnek az emberek az utcákon. Kéjes mosollyal az arcunkon figyeljük a pusztítást, ami tönkreteszi több órányi munkánkat, de voltaképpen minden városépítős játék alapkelléke az, hogy megtehessük ezt. Hogy ne csak alkothassunk, hanem pusztíthassunk is, ha úgy támad kedvünk. Végtére ez egy olyan hely, ahol végre istenek lehetünk. Jó hír, hogy most már a Cities: Skylinesban is megtehetjük ezt. Nagy kár viszont, hogy ehhez viszonylag mélyre kell nyúlnunk a pénztárcánkba, ugyanis a DLC árazása egy kicsit borsos: 15 euró, azaz csaknem 4500 forint. Ez az előző DLC-k árát ismerve nem meglepő, de azért mégis felcsattanunk rajta. Viszont istennek lenni nem olcsó mulatság, igaz?

A természeti katasztrófák általában nem szórakoztatóak, de a Cities: Skylinesban nagyon is azok.

ADATOK

KIADÓ **Paradox Interactive**

FEJLESZTŐ **Colossal Order Ltd.**

ÉRTÉKELÉS

Olyan újdonságokat hoz, amiknek már az alapjátékban is ott lett volna a helyük. Még szerencse, hogy nem csak pusztítanak benne.

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo, 3.0GHz vagy AMD Athlon 64 X2 6400+, 3.2GHz processzor / GeForce GTX 260, 512 MB vagy ATI Radeon HD 5670, 512 MB VGA / 4 GB RAM / 4 GB HDD.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

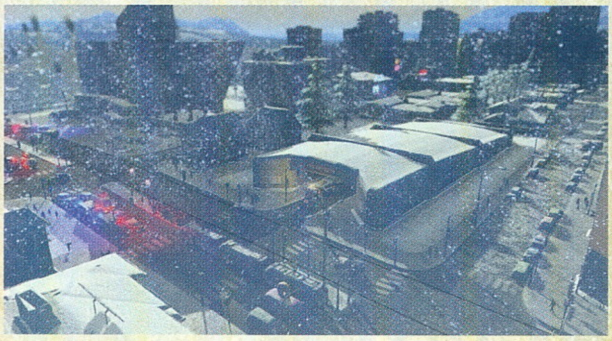
PRO

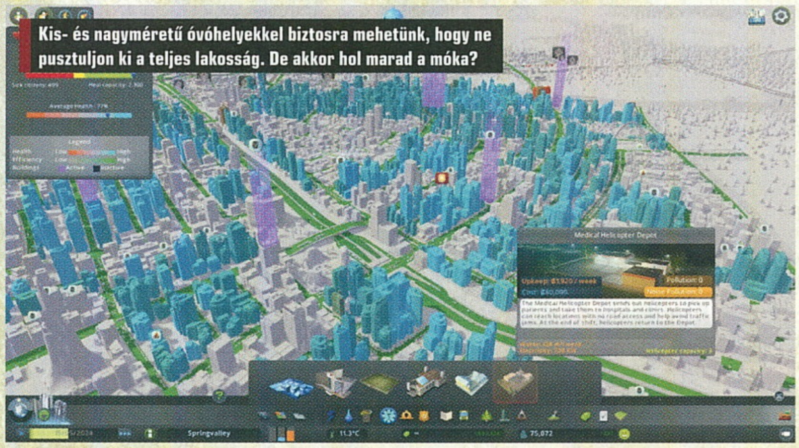
Végre megkaptuk azt, amire már az alapjáték megjelenése óta vágyunk: egy ujjmozdulattal lerombolhatjuk mindazt, amit építettünk.

KONTRA

A tartalmat tekintve kicsit drága.

80%





Kis- és nagyméretű óvóhelyekkel biztosra mehetünk, hogy ne pusztuljon ki a teljes lakosság. De akkor hol marad a móka?

LEGO WORLDS software © 2017 TT Games Publishing Ltd. Published by Warner Bros. Interactive Entertainment. Developed by TT Games. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2017 The LEGO Group. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. © 2017 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
WB GAMES LOGO, WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
[s17]

VIZUÁLIS MÉSZÁRSZÉK

Fate/EXTELLA The Umbral Star

[ÍRTA BÖJTI] **Visual novel, PSP-s verekedős játék és dungeon crawler, most meg egy PS4-es tömegmészárlás – a Fate/Zero brand egyre csak növekszik, és bár a rajongók odáig vannak érte, még mindig van olyan, aki soha nem hallott a sorozatról. Talán a The Umbral Star ez ellen is tesz, miközben új oldalról közelíti meg a témát.**

A Type-Moon csapatának immáron több mint tízesztendős története a mangák és animék világát is megjárta az évek során, sőt a videojátékok területére is betévedt. Utóbbi többnyire PSP-n volt jellemző – míg a 2004-es Fate/stay night még PC-n és a PS2-es konzolon hódított visual novelként, addig napvilágot látott 3D-s dungeon crawler és kétdimenziós, egymás elleni verekedős játék is a témában, ami a handhelden kifejezetten jól mutatott egyszerűség ellenére is. A japánban már 2016 novembere óta élvezhető aktuális, PS4-re írt epizód azonban emeli a tétet, és a visual noveles alapokat ügyesen keveri a musou-játékok tömeghentelős stílusával.

Azért néha érdemes volna lefotózni Chris és Chocho arcát, amikor Böjti ehhez hasonló játékokkal foglalkozik.

ENNYI KOPORSÓ DRÁGA LENNE

Merthogy mi is az a musou? Leginkább a Koei nevű kiadó Omega Force csapata tevékenykedik a zsánerben, a rengeteg Warriors-játékkal, a lényeg pedig az, hogy sok órán át elképzelhetetlen mennyiségű, a földön heverő kavics intelligenciájával bíró delikvenst küldjünk a másvilágra. Ennek érdekében külső nézetben, a kínai történelem legnagyobb hadurainak bőrébe bújva csapkodunk eltérő fegyvereinkkel, személyenként változó harcstílusban, de a repertoár tulajdonképpen a Zelda-univerzumig tágítva lett színesítve, és ha a Koei égisze alatt jelent volna meg a The Umbral Star, akkor bizony azt is a nevére vehetné a csapat. Mert bár a visual noveles alap megmaradt, így az átvezetők alatt sok-sok párbeszéddel fogunk találkozni, néha-néha még a nekünk szimpatikusabb választ is megjelölhetjük, sőt flörtölhetünk is, a lényeg ezúttal is az, hogy egy brutális mészárlás során mindenkit legyakjunk. A jobb felső sarokban látható a térkép az adott pálya területeivel, amiket kis folyosók választanak el, és az ellenfelek által megszállt szegmensek kitisztítása a cél. Ha pedig elég delikvenst küldünk a másvilágra, így megszerezve egy-egy mágikus kulcsot (igazából az agresszornak elnevezett kisfőnököket kell likvidálni), akkor megnyithatjuk a főellenfélhez vezető utat. A sztori csak körítés, bár van benne valami kis izgalom, mégis inkább a hentelés a lényeg, ami után ideális esetben annyi hulla maradna a földön, hogy azokat inkább elégetné az ember a dobozolás és elhantolás helyett, de ez ugye nem az a zsáner, ami ragaszkodik a realitáshoz, így a szabadidőnkhöz hasonlatosan a megmaradó hulláknak is búcsút inthetünk. Igen, rossz szokás szerint köddé válnak a lekaszabolt testek, no mert amúgy meg csak bukdácsolnánk a biomasszából szépen-lassan kialakuló domborzati viszonyoknak hála.

VAN BENNE VALAMI

A helyzet az, hogy a játékmenet, vagyis inkább a harcrendszer valamivel izgalmasabb és élvezetesebb az átlagosnál, aminek hála többször ujjongunk az aprítás során, mintsem ásítunk. No, nem egy DMC elevenedik meg serényen járó ujjaink alatt, de a szintlépésekkel egyre több kombót szerző karakterek csapkodása látványossá és olajozottá képes válni az értő kezekben. Emellett van némi extra támadás, meg egy durva átalakulás, amivel még könnyebben megy a balhé, és akkor még nem beszéltünk arról, hogy ha ki akarjuk élvezni a tartalmat, akkor bizony többször is nekieshetünk az egyébként 5-8 órányi kampánynak. Ugyanis ha levertük a bosst, bizony kezdhetjük a történetet egy másik szereplővel, embereink pedig egyéniséggel és egyedi harcstílussal rendelkeznek, avagy egyszer kardokkal, máskor mágiával, megint máskor pedig íjjal tehetünk pontot az elveszett életekkel teli történet végére.

Van, amikor a képaláírást hegesztő szerkesztőnél is elfogynak a szavak. Ez is egy ilyen pillanat...

ADATOK

KIADÓ **Marvelous**

FEJLESZTŐ **Marvelous**

ÉRTÉKELÉS

Több kampány során verhetjük végig a sorozatban feltűnő ellenfelek millióit, ami egészen élvezetes.

TÁLALÁS:	65%
TARTALOM:	85%
JÁTÉKÉLMÉNY:	75%

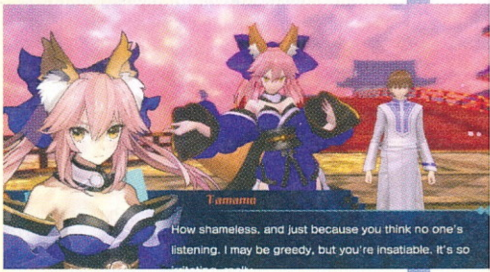
PRO

Jó a harcrendszer, bőven van benne tartalom, és ha ráérzünk az ízére, arról is megfeledkezhetünk, hogy folyamatosan csak harcolunk.

KONTRA

Azért ez a műfaj még mindig a monotonitásról híres, ami ebben az esetben is fennáll, szóval, ha nem bírod a musou-játékokat, esélyesen ez sem lesz a kedvenced.

70%



AZÉRT INKÁBB CSAK RAJONGÓKNAK

A Marvelous alkotásai hírhedtek a nőies bájak durva kiemeléséről, ám ezúttal mértékkel lengnek a cickók, kevesebb a hasközépig csúszott dekoltázs is, ellenben egészen szórakoztató a játékmenet. Így ha valaki túl tud lépni a nem túl szép, de legalább stílusos grafikán, a rengeteg párbeszéden és a még több harcon, ami a műfaj ellenzői számára monoton és unalmas lehet, kifejezetten jól érezheti magát. A The Umbral Star ugyanis messze az egyik legjobbja a zsánernek, így a rajongóknak nyugodtan ajánlható, nem beszélve arról, hogy bár többjátékos módja nincs, a mellékküldetések, ráadás kampányok, a minimális eszközbarkácsolás (csak némi extra buff és képesség) miatt a tartalom is rendben van.

[ÍRTA **MCMACKO**]

A neonfényes alvilágba merültünk, hogy onnan hozzuk el nektek a Yakuza 0 tesztjét, amely nemcsak a rajongók, de bizony a Yakuza-szüzek számára is friss izgalmakat ígér. Lássuk, honnan indult Kazuma Kiryu története!

Becsület, tisztelet és tisztesség. Nem csak a japán kultúra alapvető részei ezek: a régi vágású mentalitás a szigetországi játékfejlesztésen is tetten érhető. A tradíciók persze sokszor mindennél fontosabbak, csak sajnos a globális piac szereplői nem idomulnak ehhez a felfogáshoz. Így nem csoda, hogy az elmúlt szűk évtizedben az egykori vezető szerepből picit a háttérbe szorult a japáni játékipar. A modern, nagyléptékű fejlődésbe pedig sok régi rókának beletört a tonfája.

No, de nem úgy a Segának! Az iparági veteránok már több mint tíz éve bábáskodnak alvilági szappanoperájuk felett. A Yakuza-széria megjárta már a múltat és az alternatív, zombiktól hemzsegő jövőt is, mindeközben mit sem vesztett tipikus bájából. Amíg a szigetország lakói épp a hatodik epizódot nyüstölik, mi nyugaton csak most kaparinthatjuk kézhez a 2015-ös Yakuza 0-t (kiejtve „jakuza zéró).

Az előzmény visszatekeri az idő kerekét a nyolcvanas évek végére, hogy megmutathassa, honnan is indult a sorozat két közkedvelt szereplőjének pályafutása.

ADATOK

KIADÓ
Sega

FEJLESZTŐ
Sega

MŰFAJ
nyitott világú akció-kaland

INFO

MEGJELENÉS
2017.01.24.

ÁR
17 000 Ft

GENGSZTERMESE

Van tehát két tejfelesszájú fiatalemberünk, akik a tűz közelében tengetik a mindennapjaikat. A sorozat sztárja, Kazuma Kiryu friss jakuzaként éli fiatalos tokiói életét, miközben próbál a klasszikus értékrendek mentén lavírozni. Balszerencséjére az egyik megbízatásából utólag gyilkosságot fabrikálnak, ez pedig elfogadhatatlan bűn a szervezetben. Megoldás? A vakmerő ifjú a saját fejére irányítja a vezérek bankalapácsát. Így kirekesztett civilként lehetősége nyílhat magán úton tisztázni a dolgokat. Természetesen a képlet nem ilyen egyszerű – nem is véletlenül titulálatm szappanoperának a sorozatot. A Yakuza 0 sztorijában ide-oda cikáznak a karakterek, pulzálnak az emberi kapcsolatok, repkednek a hátra- és előreutalások, de ez nem is nagy probléma. Egyrészről az újdonsült Yakuza-játékosoknak is idővel összeáll majd a kirakós, másrészről a Yakuza 0 egyik fő vállalása, hogy a franchise rajongóit sok kikacsintással ajándékozza meg. Hab a tortán, hogy most sem csak egy szálon fut a cselekmény: a kétepizódonként váltogató forgatókönyv másik fele Goro Majimát kíséri, aki a megkínzása utáni időszakban próbál (tisztességes üzletemberként) mulatót vezetni. Nyilvánvaló azonban, hogy a helyi maffia pórázán, rács nélküli ketrecben tevékenykedik a srác, és sajnos a megváltó lehetőségről is hamar kiderül, hogy csak mélyíti a gondokat. Az éjszaka királyának (mert Majimát így hívják a mulató ügyfelei) szintén „meztelenül", a szervezett alvilág célkeresztjében kell felgöngyölíteni a szálakat.

EZERSZÍNŰ

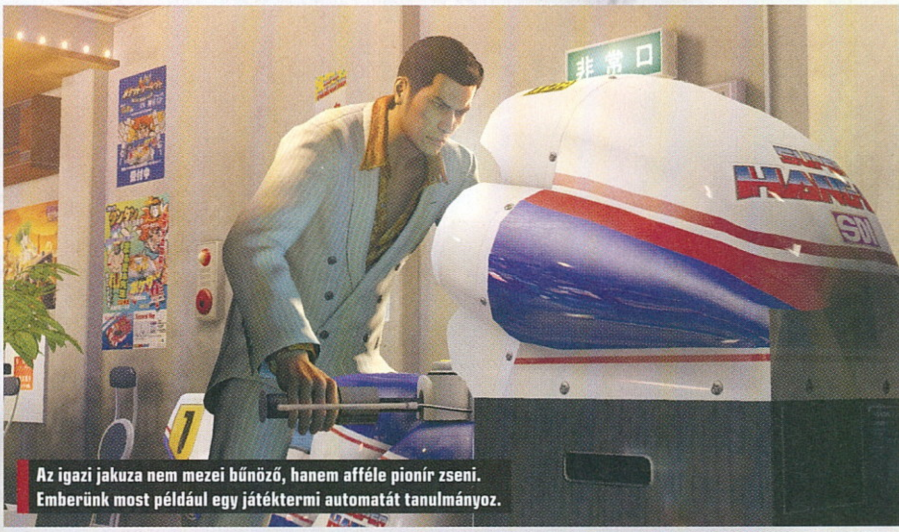
A történetről nagyjából ennyit érdemes spoilerek nélkül elsütni. Annyi biztos, hogy a két karakter és a jellemükből fakadó cselekedetek sokkalta érdekesebbek, mint a háttérben folyó krimi. (Az eseményeket beindító, beépítésre váró sikátor mozgatórugója már-már röhejes, ha az ember egy picit jobban belegondol.)

Ám a fő sztori szinte csak mellékes dolog a Yakuza-játékokban, főleg ha az elmúlt pár epizódot próbáljuk górcső alatt elemezgetni. A Yakuza 0-ban is annyi mellékszálat, bónusz vonalat járhatunk be, amennyit nem szégyellünk. Egy idő után az embernek szinte úgy tűnik, hogy a forgatókönyvírók

Nehéz képaláírásokat írni egy olyan játékhoz, aminek a screenshotjai megfejthetetlen jeleneteket ábrázolnak.

Jakuzák a valóságban

Bármilyen hihetetlenül hangzik is, a valódi jakuzák nem foglalkoznak szerelmes párok összeboronálásával. A magukat „lovagias csoport”-ként aposztrofáló bandák a XVII. századból eredeztethetők, régen érdekvédelmi csoportok voltak, ezek később bűnszervezetté alakultak. Régebben sok baj volt velük szerte Japánban, mostanra azonban ez megváltozott: félig-meddig legális szervezetté váltak, amik hagyományőrzésen túl környékbeli karitatív tevékenységet is ellátnak. Persze ettől függetlenül az erőszak része az életüknek: mind a mai napig kötődnek a szervezett bűnözéshez, renegát csoportjaik elsősorban drogokkal és emberekkel kereskednek. Japánban külön rajongóimagazinok írnak róluk.



Az igazi jakuza nem mezei bűnöző, hanem afféle pionír zseni. Emberünk most például egy játéktermi automatát tanulmányoz.

csak azért írták a fő cselekményt, hogy legyen alibi megtölteni a Kamurocho bulinegyedet és az oszakai Sutenbori utcáit a kisemberek problémáival. Bizony, a Yakuza 0 fő részében két nyitott városban nyomozunk, harcolunk, diskurálunk és tájékozódunk – már amikor a fő missziókat üldözzük. Máskor pedig a helyi lakosság apró-cseprő gondjainak megoldására fogjuk a fejünket törni. A sztori képes minden gond nélkül átváltani a durva maffiadrámából nevetséges börleszkbe, erőltetett családi tanmesébe, párkapcsolati tanácsadásba vagy csak szimplán mosolyogtató társadalomkritikába. De gyerekek, ez a színes-szagos egyveleg valami fantasztikusan lebilincselő tud lenni! A játékos sokszor nem tudja eldönteni, hogy most egy japán Szomszédok-paródiát néz, vagy az épp aktuális kandi-kamera főszereplőjeként dobják át a palánkon. Mégis irtó jól szórakozunk, mert ilyet más játékban garantáltan nem láthatunk. És miközben a kíméletlen Majimával vagy az acélöklű Kazumával nyeretlen kisgyerkőcök lelkivilágát ápoljuk, randizó párokat hangolunk egymásra vagy a japán éjszaka bizarr pofáit tesszük helyre, hőseink olyan megállapításokat tesznek, mintha csak a magyar teleregény zárójeleneteinek nagy igazságait hallanánk, japán köntösben (izé, kimonóban).

ÉRTÉKELÉS

Mindig örülünk az új Yakuza-epizódoknak, ezt a lelkesedést pedig az előzmény sztori is csak fokozza!

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
Szív, lélek, tisztesség, becsület és egy nyitott világ, amire heteket-hónapokat lehet szánni.

KONTRA
PS3-ról felhúzott grafika, néhány öreges megoldás. Amúgy nem ér szőrszálakat hasogatni!

85%

Ez pedig akármennyire is furcsán hangzik elsőre, a dolgok mögött lassanként felsejlik az a bizonyos tradíciókon és tisztességen alapuló kultúra; játékélményként pedig óriási bulivá érik az így összeálló kavalkád.

AZ ÚJDONSÁG EREJÉVEL

Persze ezek a dolgok akkor lesznek igazán döbbenetesek, ha rég vagy egyáltalán nem játszottál a Sega vonatkozó játékaival. Ha követed az eseményeket, akkor leginkább az új harcrendszernek fogsz örülni, ahol mindkét főszereplő háromhárom teljesen különböző harcmodort gyakorol. Ezek fejlesztése kardinális kérdés; nagyban megkönnyítheti a missziókat és a tömegbunyókat, ha az ember okosan tápolja a körkörös fejlődési fákat. Kazuma állati ösztöneinek előhívásával, vagy Majima break táncos mozdulataival kölyökkoromból imádom, de még így is meglepett, hogy az európai online ranglistákon egy-egy közepes futammal már a top 100-as listára is felkerültem. (Ennyire nem járnak játékterembe a Yakuza 0 játékosai?) Persze érdemes megemlíteni a gazdasági vonalat is. Kazumából ingatlanügynök lesz a történet során, Majima pedig szórakozóhelyet üzemeltet. A lóvé pedig fontos,

A Yakuza-sorozat szokatlan irányt képvisel a piacon. Ha fejest ugranál bele, ez a te időd.

olyan jeleneteket lehet produkálni, hogy még a profi cséphadarós játékmesterek is nagyot csettintenek majd. Az elsőre gyengének vagy értelmetlennek tűnő harcmodort ne kukázzátok – én a break táncolásból hoztam ki olyan kézre álló kombókat, hogy utána komplett nagyjeleneteket zongoráztam le néhány ügyes csuklómozdulattal.

A mellékküldetések mellett persze ott vannak a karaoke bárok, a tradicionális kaszinók, randivonalak, az erotikus videofülkék (Igen-igen, pár perces bikinis videókat nézhetünk végig a fellelt idolkártyákon szereplő hölgyek dús domborzatáról!), valamint a szokásos Sega árkádok. A Yakuza 0-ban épp a Space Harrier, az Outrun, a Hang-On és a Fantasy Zone van a kirakatban. Az első kettőt még gyakorlatilag minden javat, fejlesztést és előmenetelt súlyos Jen-hegyekkel tudunk csak megvásárolni.

Aztán ott van a többi furcsa elfoglaltság: horgászat, vájatvezetős kisautóverseny, cicaharc (!) ledéren öltözött (!!) hölgyekkel (!!!), és ki tudja még hány olyan színes-szagos apróság, amivel az igazi otaku játékos hónapokig elszórakozhat. És bár a sztori 30-40 óra között kényelmesen teljesíthető, a teljes megoldás bőven 100+ órájába fog kerülni annak, aki számára az ilyesmi önkínzás jelenti a vérbeli kihívást.

BECSÜLET MINDENEKELŐTT

Oldalakat lehetne még megtölteni a Yakuza 0-ban átélt élményekkel, de próbáljunk egy picikét visszatérni a száraz tényekre. A játéknak pusztán az ódivatú megoldásai jelentik a gyengéit. A grafika mindenféle régiót bejár, a magas csúcsoktól a PS3 zászlajával tűzdelt laposokig. A misszióstruktúra, az oda-vissza cikázás és az állandó harcolás sokszor lefárasztja az embert. Az angol szinkron hiánya (Felirat van!) szintén némi lazaságról árulkodik. De kit érdekelnek ezek a halandóságok, mikor a Yakuza egy decens, erőszakosságra is kapható, de mindig humoránál lévő japán bölcs kincsestárával önti nyakon a játékost! Nyomás repülőjegyet venni, irány Tokió és Oszaka – ezt a kalandot kár kihagyni!

Gravity Rush 2

[ÍRTA BATE] Az első, 2012-es Gravity Rush-t a PlayStation Vita sikertelensége ítélte halálra. A játékbiznisz kemény világ, a második esély ritka, de a Japan Studios megkapta a lehetőséget az újabb bizonyításra, és nem is okoztak csalódást.

Először négy és fél éve találkoztam a szőke, kifejezetten bájos Kattal, aki annak idején emlékezetét vesztve, különleges képességek birtokában bolyongott egy egészen fura világban. Megismerkedésünk jól alakult, kellemes élményeimet meg is énekeltem a PC Guru hasábjain, ám a zajos siker elkerülte a Gravity Rusht. Ennek legfőbb oka, hogy a Sony és a Japan Studios a mostanra méretes buktának számító PlayStation Vitára jelentette meg a játékot, azon a platformon, ahol lényegében egyetlen cím sem tudott komolyabb sikereket elérni. Lélekben már elbúcsúztam Kattól, a cserfes és imádnivaló lánykától, ám (legnagyobb meglepetésemre) a fejlesztők mellett a Sony is bízott benne, így 2016 elején újra találkoztunk. A Gravity Rush feljavított formában megérkezett PlayStation 4-re is, és az örömteli viszontlátásról ismét született egy cikk a kedvenc magazinotok hasábjain. Aztán eltelt közel egy év, most újra itt vagyok, és arról mesélek nektek, hogy miért volt kiváló döntés, hogy Kat és sajátos világa kapott egy második esélyt a Sonytól.

ADATOK

KIADÓ
SCEE

FEJLESZTŐ
Japan Studios

MŰFAJ
sandbox akció-kaland

INFO

MEGJELENÉS
2017.01.18.

ÁR
18 000 Ft

„Nem csak én szórakozhatok a gravitációval, hanem te is, ha felrúglak. Nézd, megmutatom ezen a csöbrön, mire gondolok."

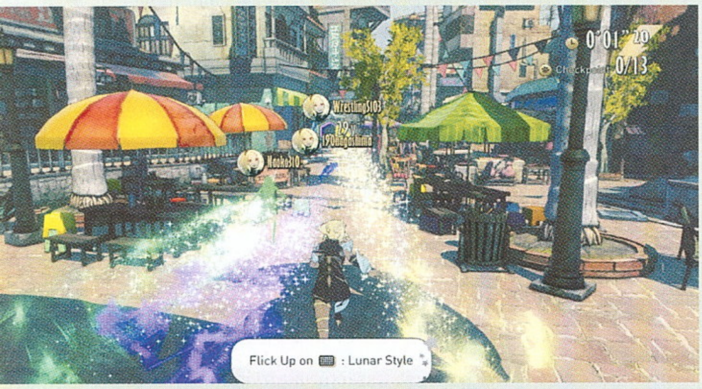
FELTÁMADÁS

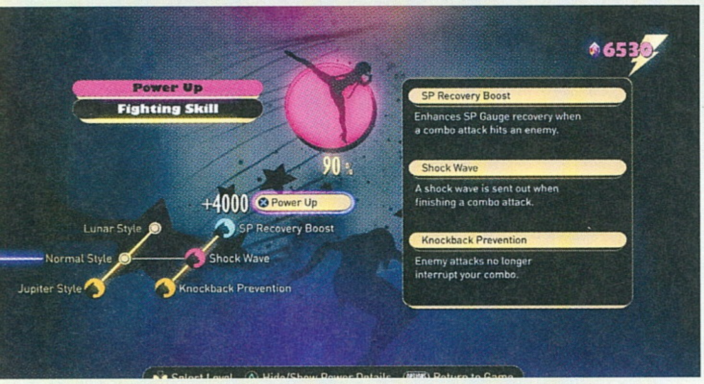
Ha PS4-tulajdonos vagy, és nem játszottál az első résszel, akkor javaslom, hogy pótold a mulasztásod, de akkor sincs baj, ha nem fogadsz szót, és nem vagy képben a Gravity Rusht illetően. A második epizód abszolút tiszta lap: ugyan akadnak visszautalások az első részre, de a sztori az előzmények hiányában is teljesen érthető. Kat egy barátjával rostokol egy bányászkolónián, ahová egy véletlen folytán kerültek, ráadásul a főhősünk elvesztette a cicáját, aki a különleges képességeinek forrása. A nem túl pozitív kezdés persze csak arra szolgál, hogy az újonc játékosok a megfelelő ütemben ismerkedhessenek meg a főszereplővel, aki némi közjáték után természetesen visszaszerzi azon varázslatos tulajdonságát, hogy kedvére manipulálhatja a gravitációt.

„Elég csak megnyomnunk egy gombot, hősnőnk azonnal lerázza magáról a tömegvonzás láncait, és a levegőben lebegve várja, hogy irányítsuk. A közlekedés innentől egyszerű, a célzókör segítségével kijelöljük, hogy mely irányba szeretnénk haladni, és hősnőnk a gravity shift képességével azonnal oda zuhan, ahová mutattuk neki, legyen az függőleges vagy vízszintes felület. Eme képességünknek köszönhetően a közlekedés gyorssá és meglehetősen látványossá válik, ráadásul olyan helyekre is eljuthatunk, ahová út már nem vezet."

Négy és fél éve így mutattam be a Gravity Rush legfontosabb és legegyedibb elemét, és az alkotók szerencsére semmit nem változtattak a kiválóan működő szisztémán. Csupán némi finomhangolás tapasztalható, aminek hála a korábbi rendszer csak még jobban működik. Ugyanakkor a gravity shift nemcsak közlekedésre használható, de egyben a harcrendszer alapja is. A sima karatés küzdelem mellett a levegőből rakétaként csaphatunk le az ellenfeleinkre, illetve megemelhetjük a közelünkben lévő tereptárgyakat, amikkel megsorozhatjuk az ellenünk érkező rosszarcúakat és az egyre nagyobb méretben felbukkanó szörnyeket. A rendszer elsőre halál egyszerűnek tűnik, és bár bonyolultnak tényleg nem neveznénk, azért bőven akad mélysége.

A Gravity Rush 2 világában begyűjthető rózsaszín kristályoknak köszönhetően hat különböző képességet fejleszthetünk folyamatosan, így a hősnőnk egyre durvább támadásokra lesz képes, és egyre eredményesebben veszi fel a harcot a különböző fenyegetésekkel szemben. És ez még nem minden, hiszen ahogy haladunk előre a sztoriban, úgy sajátítunk el újabb technikákat. Erre az első részben nem volt példa, és a folytatás stílusnak nevezi a harcmodorunkat befolyásoló, kedvünk szerint váltogatható lehetőségeket. A Lunar névre





keresztelt variánsnak hála a megszokottnál könnyebbé és gyorsabbá válunk, és az ellenfeleinket is egyszerűbben fogjuk be, de csökken a sebzésünk, míg a Jupiter ennek pont az ellenkezőjét biztosítja: picit belassulunk, kissé nehézkesebben mozgunk, ugyanakkor a bevitt találatok jóval több életerőt bontanak le, mint a hagyományos vagy Lunar támadások.

VARÁZSLATOS VILÁG

A Gravity Rush 2 egy külső nézetes sandbox akció-kalandjáték, ami elsőre nem feltétlenül tűnik fel, hiszen az oktatómódként funkcionáló első órák egy meglehetősen behatárolt, nem túl látványos bányászkolónián játszódnak. A kissé ingerszegény bevezető akár el is veheti a kedvünket a folytatástól, de érdemes kitartónak lenni, ugyanis a játék bőségesen meghálálja a türelmünket. Miután átverekedjük magunkat az első fejezeten, a világ kitárul, és eljutunk egy különleges, lebegő sziklákra épült városba, ahol az egymástól jelentősen eltérő kerületek egymás alatt, felett és mellett lebegnek. A játéktér kellően méretes és tényleg szabadon repkedhetünk bárhová: felfedezhetünk, kristályokat gyűjtögethetünk, vagy éppen foglalkozhatunk a játék által kínált feladatokkal.

A fő szál mellett (melynek lényege, hogy főhősünk hazataláljon) jócskán akadnak jópofa mellékküldetések, mindenféle kihívások, és természetesen ezúttal sem maradunk gyűjtögethető apróságok nélkül. A Gravity Rush 2 viszont nemcsak a missziók tekintetében törekedett a változatosságra, de a fejlesztők még a kötelező gyűjtögetést is kreatívan oldották meg. A színpompás központi helyszínre érkezve Kat szert tesz egy fényképezőgépre, és a teljesen szabadon elvégezhető gyűjtögetős feladatok egyike, hogy apró leírások alapján kell fotókat készíteni a megfelelő helyen a megfelelő emberekről. Nyilván ez sem játékforradalom, de mennyivel érdekesebb a kijelölt témákra vadászni, mint összegyűjteni a hatmilliomodik érdektelen részleteket tartalmazó naplóbejegyzést. Az egyediség ráadásul nemcsak a feladatokra jellemző (ha már fényképezőgép, lesz olyan, hogy egy perverz bácsinak kell csinos lányokról fotókat készíteni), de a játék világára is. A grafika teljes egészében a japán rajzfilmeket idézi, a lebegő városok felépítése egészen lenyűgöző, a zene is különleges, és mindez olyan varázslatos atmoszférát eredményez, amiről a legtöbb hasonló játék csak álmodozhat.

TŐLED IS ÉRDEMEL EGY ESÉLYT

Éppen ezért javaslom a játékot mindenkinek, akinek PS4-e van, és szereti a nyitott világú akciójátékokat. A Gravity Rush 2 le sem tagadhatná, hogy igazi szerelemgyermek: árad belőle a fejlesztők odaadása, és olyan élményt kínál, amire az utóbbi idők sandbox játékai nem voltak képesek. Egyedi, szerethető karakterek népesítik be, és a világ is különleges, nemcsak kinézetre, de a lakóit illetően is. Nem nélkülözi a problémákat, társadalmi osztályok feszülnek egymásnak, és a kalandjaink során minden oldallal és nézőponttal szembesülünk, sőt olykor még döntési helyzetek is várnak ránk. A Gravity Rush 2 élő és lélegző játékteret kínál, nem csak egy díszletet, amiben nincs más dolgunk, mint az ellenfeleket halomra lőni. Egészen üdítő elmerülni ebben a világban, főleg a tavalyi év nagyobb csalódásai után.

Persze a Japan Studios munkája sem mentes a döccenőktől: a képregényes, dünnyögős átvezetők Vitán még elmentek, PS4-en viszont már furán hatnak, és az irányítás elsajátítása sem megy két perc alatt, eltelik pár óra, mire rutinosak leszünk, ami a csaták során kezdetben némi frusztrációt okozhat. Ezek a dolgok viszont nem befolyásolják jelentősen az összképet. A Gravity Rush 2 egy nagyon jól összerakott, kreatív és tartalmas program, ami az egyedi játékmechanikája mellett tényleg különleges atmoszférával várja a játékosokat. A Sony nem véletlenül adott egy második esélyt a sorozatnak, és részemről nagyon bízom benne, hogy a folytatás jóval sikeresebb lesz, mint az elődje, mert szívesen követném tovább Kat kalandjait. Az első rész remastered verziója ráadásul mostanában már fillérekért beszerezhető, és ha az elnyeri a tetszéseteket, akkor a sokkal nagyobb, tartalmasabb és kiforrottabb folytatást már egyenesen imádni fogjátok.

ÉRTÉKELÉS

BATE

A fejlesztők éltek a második esély lehetőségével és egy szórakoztató és egyedi játékot produkáltak, amit bátran ajánlunk mindenkinek.

TÁLALÁS:	90%
TARTALOM:	95%
JÁTÉKÉLMÉNY:	90%

PRO

Szerethető főhős, egyedi játékmechanika és egy különleges világ.

KONTRA

A nem túl látványos, szinkron nélküli átvezetőket azért szokni kell.

92%

Elszédültél? Ugyan, azt nem is lehet egy olyan világban, ahol a fel és a le abszolút relatív fogalomnak számít.

SUPER MARIO RUN

FUSS, MARIO, FUSS!

[ÍRTA MIDNITE] **Ahhoz képest, hogy pár évvel ezelőtt a Nintendo még úgy kezelte a mobiljátékos platformot, mint valami újmódi pestist, ami majd korrumpálja és megeszi a cég minden szellemi termékét, elég nagy fordulatot vett velük a világ. Mario mobilra is megérkezett!**

Pár pályát ingyen is kiélvezhetünk, de a játék mélységei akkor mutatkoznak meg, ha költünk is rá. Nem keveset.

A Super Mario Run sokkal több, mint a Mario-játékok egyszerű mobilra portolása. A program teljesen újragondolta a franchise klasszikus elemeit annak érdekében, hogy az élmény maximálisan kihasználja és központi elemévé tegye ezt a fajta hardvert. Bár nem mondanám, hogy a Nintendo megérkezett a jelenbe (az internet még mindig félreértett hóbort a szemükben), de ennek a nagy pillanatnak már ott állnak a küszöbén: pár korábbi oktatóprogramot és mellékágat leszámítva ez az első alkalom, amikor a címszereplő nem a Nintendo hardverén keresztül jut el hozzánk. Sőt maga a játékmechanika is úttörő a franchise világában, hiszen kontroller helyett mindössze a képernyő megérintésének mozdulata áll rendelkezésre, Mario pedig megállíthatatlanul, magától fut a pálya vége felé. Ám a híres platformer lelkét szerencsére nem áldozta fel a Nintendo, a cél ezúttal is elrabolt hercegnőnk megmentése, akire – meglepetések nélkül – holtbiztosan nem az első néhány kastélyban találunk rá.

NEM MIND COIN, AMI FÉNYLIK

Ha láttál Mario speedrunt (ahol egy gamer az adott szintet a lehető leggyorsabban teljesíti), akkor sejted, hogy néz ki a Run játékmenete: a pálya elején, mintha rátenyereltél volna az előre billentyűre, Mario nekirugaszkodik, a stopper pedig 60 másodpercről elkezdi a visszaszámlálást. Az, hogy Mario magától rohan, csak elsőre furcsa, itt a kihívás pont az ugrások tökéletes időzítésében, a halogatás nélküli reagálásban, és – ahogy az megszokott a Nintendo klasszikusában – a pályák sokszori újrajátszás általi memorizálásában rejlik. Mivel a játék fixen portré módban játszható (biztosítva ezzel a szigorúan egykezes irányítást), a helyszínek vertikálisan bővülnek ki, a titkos alagutakhoz és érmékkel teli platformokhoz ugrani, mászni, pattanni kell. A képernyő megérintésének szimpla mozdulata korlátozónak tűnhet, ám lehetőségek egész tárházát jelenti: a nagyobb ugrás, a lebegés, az ellenfelekről elrugaszkodás mind Mario repertoárjának részei. Az ellenfelek is ismerősek, annyi könnyítéssel, hogy hősöd az alacsonyabbakon automatikusan átlendíti magát, mintha mi sem történt volna, de ha végezni akarsz velük egy coinért cserébe, ráugorhatsz a Goombák és Bullet Billek fejére.

Ezúttal bizony a hercegnő ebben a kastélyban van, hacsak nem Mario öltözött be nőnek.

Bónusz életet adó gomba itt is akad, mellette pedig három szabadon használható szappanbuborékot kapsz, amik halál esetén elkezdik visszalebegtetni Mariót a pálya korábbi szakasza felé. Ahol kipukkasztod a buborékot, onnan folytatódik tovább az olasz vízvezeték-szerelő futása – vagyis eme lehetőség taktikus felhasználása az a mód, amivel az elszalasztott érmékért is vissza tudsz menni. (Ha pl. szakadék felett pukkantod ki a buborékból Mariót, beleesik és újra meghal, szóval óvatosan.)

...SAJNOS MÁSIK KASTÉLYBAN VAN

Az első 3 pálya ingyen játszható, de a teljes 24 szintes kampányért borsos, 9.99 dolláros árat kérnek. Bár a kampány gyorsan végigtolható, a rengeteg összegyűjtésre váró rejtett érme miatt a szintek kimaxolása mondhatni végtelen játékórát biztosít. Ha másfajta kihívásra vágysz, a Run második játékmódja, a Rally lesz a kedvenced: itt a pályán szellemként megjelenő, random játékosokkal versenyzel azon, ki tud több coint összegyűjteni az idő lejárta előtt. Győzelem esetén a dicsőség mellett más jutalmat is kapsz: pontszámodtól függő mennyiségű Toad költözik be birodalmadba. És itt jön képbe a harmadik játékmód, ugyanis a főmenüként funkcionáló királyságot szabadon bővítheted, fákat és épületeket vehetsz bele, a Toad-népesség növekedésével pedig kastélyod is szinteket lép. Az építkezések nemcsak bónusz játékokat, de játszható karaktereket is megnyitnak, így idővel Princess Peach, Luigi vagy Yoshi bőrébe is belebújhatsz, és speciális képességeikkel vadászhatsz a nehezebben elérhető coinokra.

Az ismerős tájak és hangok kellemes nosztalgiát jelentenek, a legtöbb hangulati és vizuális elemet egy az egyben a New Super Mario Brosból emelték át a fejlesztők. Sajnos a modern Mario-feeling bajos elemei is megmaradtak, például, hogy barátfelkérést az alkalmazáson belül küldeni valamiért nem lehet, illetve, hogy a kalózkodást megelőzve internetkapcsolat nélkül a játék el sem indul. A Run végül is szórakoztató, hangulatos, pár perces intervallumokban játszható, kihívást jelentő darab lett, bár nyilván nem hozza egy konzolos cím minőségét. Ha a Nintendóra jellemző logikátlanságokkal leszámolnak, a cégnek van jövője a mobiljátékok piacán.

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Nintendo

MŰFAJ
mobiljáték

ÉRTÉKELÉS

Szép és hangulatos, a Mario galaxisban újszerű platformer, aminek hibáit könnyebb lenne elnézni, ha árával nem ütné meg a lélektani határt.

GÉPIGÉNY

iOS, Androidra majd csak 2017 márciusában érkezik meg.

TÁLALÁS: **65%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **72%**

PRO

Minden érme összegyűjtése, a királyság fejlesztése és az új karakterek megnyitása a toad rallik megnyerése által meglepően sok játékórát biztosít, szinte igazolva a magas árat.

KONTRA

A játék internetkapcsolat nélkül el sem indul, a közösségi rész átgondolatlan, és konzolos nagytestvéreihez képest túl sok klasszikus, fontos összetevő hiányzik belőle.

70%

YOSHI BARÁT ÚJRA RENDEL

[ÍRTA **BATE**] A Nintendo történetének egyik legcsúfosabb szégyenfoltja a Wii U, ami egyrészt alig fogyott a versenytársakhoz képest, másrészt a rá készült játékok is sokszor pénzkidobásnak bizonyultak, hisz nem volt jelentős közönség, amely megvásárolta volna azokat. Nem csoda hát, hogy a 2015-ös Yoshi's Woolly Worldből is készült port, a Nintendo 3DS-tulajdonosok legnagyobb örömére.

A Poochy & Yoshi's Woolly World egy klasszikus oldalnézetes platformjáték, amiben a Mario-univerzum cuki dinoszaurusza, Yoshi játssza a főszerepet, mint hozzá minden korábbinál imádni valóbb formában. Habár a Nintendo szereti a maga útját járni, a jól működő ötleteket sem rest lenyúlni, így fejlesztői az általuk mesteri szinten űzött platformer műfajt a LittleBigPlanet kötött/horgolt látványával keresztezték, és ennek lett az eredménye tesztünk alanya, ami a legbűbájosabb játék, amivel az elmúlt hónapokban találkoztunk.

A Nintendo nagyon jól tette, hogy Yoshi legújabb kalandját 3DS-re is portolta. Így valaki még játszani is fog ezzel a programmal...

TALÁLKOZTUNK MI MÁR?

Azt persze érdemes tudni, hogy a „legújabb" Yoshi még jóindulattal sem nevezhető frissnek, hiszen eredetileg Wii U-ra jelent meg 2015 nyarán. Habár a programból elkelt közel másfél millió példány, a Nintendo nem lehetett elégedett ezzel az eredménnyel, így arra kérte meg az eredeti verziót fejlesztő Good-Feel csapatot, hogy készítsenek egy portot az eladások szempontjából még mindig kiválóan muzsikáló 2DS és 3DS konzolokra. Mivel a Yoshi's Woolly World egy alapvetően jó játék, ez kifejezetten remek hír a kézikütyü-tulajdonosoknak, az pedig már csak hab a tortán, hogy a japánok nem elégedtek meg egy szimpla átirattal, így másfél évvel az eredeti megjelenést követően a Wii U-s változatnál tartalmasabb verzióval van dolgunk.

EGY KIS PLUSZ

Már eleve a cím sem egyezik, hiszen a DS-családra Poochy & Yoshi's Woolly World néven jött ki a program, és Poochy megjelenése konkrétan arra utal, hogy az eredeti pályák mellett egy extra játékmódot (Poochy Dash) is kapunk, ahol a kutyusra emlékeztető karaktert kell irányítani, és nincs más dolgunk, mint arra koncentrálni, hogy minél több színes gyöngyöt gyűjtsünk össze. A DS-es átirat viszont nem csak ebben különbözik az elődjétől. A kézikonzolos verzióban szintén két nehézségi fokozat kapott helyet, egy az őszöreg Nintendo-veteránoknak, egy másik (Mellow Mode) pedig azoknak, akik még csak most ismerkednek a műfajjal, vagy izzadás helyett inkább könnyedebb kikapcsolódásra vágynak. A Wii U-s változathoz képest az utóbbi mód tartalmaz egy kifejezetten aranyos újdonságot, hiszen Yoshi mellett itt megjelennek a Poochy-Pups névre hallgató apró lények, akik abban segítik a játékost, hogy felfedezhessen minden rejtett zugot.

Erre pedig szükség is lehet, ugyanis a Wolly World pályái a műfaj és a Nintendo-játékok hagyományainak megfelelően rengeteg titkos részt tartalmaznak, és ezeket érdemes is felkutatni, ugyanis a ránk váró terepek kimaxolása jó pár extrát biztosít a játékosok számára. Ha összegyűjtjük az elrabolt fonalgombócokat, akkor pályánként új skinek nyílnak meg Yoshi számára, a begyűjtött gyöngyökből különböző előnyöket biztosító Power Badge-ek vásárolhatók, a Pencil Patchcsek bezsákolása pedig rengeteg mintát és egyéb extrákat tesz elérhetővé a kreativitásunkat megdolgoztató Yoshi-tervező módban.

„Nézd, Morzsi, ez a legújabb Rajpad! Még a Facebook is megy rajta, hát nem csudálatos?"

ADATOK

KIADÓ **Nintendo**

FEJLESZTŐ **Nintendo**

ÉRTÉKELÉS

Hihetetlenül tartalmas platformjáték rengeteg pályával és extrával, ráadásul többet nyújt, mint az eredeti Wii U-s verzió.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Imádni való fonalvilág, remekül összerakott pályák, megannyi lehetőség az időnk elütésére.

KONTRA

A főellenfeleken azért még lehetett volna agyalni egy kicsit.

85%

A JÁTÉK, ÉLVEZET

Persze akkor sem maradunk hoppon, ha nem hajtunk az extrákra, ugyanis a 6 világ összesen 54 pályája már önmagában rengeteg kellemes órát biztosít szinte bárki számára. Ugyan a nagyobb etapok végén megjelenő főellenfelek kicsit önismétlők és nem mindig jelentenek valódi kihívást, de a közbeeső területek alapvetően remekül össze vannak rakva, és a fonalas/kötött külső egészen jópofa hangulatot biztosít az immáron több évtizedes játékmenetnek. Yoshi, ha kell, használja a nyelvét (no nem félreérteni!), képes fonalgombócokat lőni, és ugrás után egész ügyesen elevickél a levegőben, sőt alkalmanként kifejezetten különleges külsőt ölt, szóval ne lepődjetek meg, ha óriásként kell majd végigrombolnotok egy-egy pályarészleten.

A Poochy & Yoshi's Woolly World nem állítja a feje tetejére a platformjátékok műfaját, de csuklóból hozza a kötelezőt, ráadásul a fejlesztők olyan mennyiségű tartalmat zsúfoltak bele, hogy aki tényleg komolyan veszi egy program végigjátszását, az akár hetekig is ellehet vele. Ha van egy 3DS-ed, és még mindig imádod az oldalirányú ugrabugrát, akkor ne habozz, megvan a tökéletes szórakozásod az elkövetkezendő negyedévre!

SZÍVEK SZÁLLODÁJA

[ÍRTA **POZANDR**] **Miközben a Kingdom Hearts-rajongók évek óta a harmadik rész megjelenésére várnak, a Square Enix összeállított egy újabb csomagot, így enyhítve a várakozással teli hosszú időt. A Final Chapter Prologue nemcsak a nosztalgia felidézésére alkalmas, de új élményeket is ad.**

Hihetetlen belegondolni, de a Kingdom Hearts-széria idén már 15 éves lesz. A Square Enix-Disney crossover sorozata nemcsak a kicsiket, de a nagyokat is hosszú ideje elbűvöli, hiszen Mickey egér, Donald kacsa, Goofy és a többi Disney karakter összemosása a Square Enix által teremtett, a Final Fantasy-sorozaton alapuló univerzummal nemcsak remek, de sikeres ötlet is volt. Sikeres, mert a PS2-re megjelent első részből elment kb. 5,7 millió, míg a sorozat egészéből olyan 20 milliót értékesített a japán fejlesztő-kiadó. A sorozatban eddig 12 játék jelent meg, benne néhány gyűjteményes kiadással, ami korábbi, nagysikerű részeket tartalmazott. A Final Chapter Prologue a 2010-ben, Nintendo 3DS-re megjelent Dream Drop Distance nevű sztorit, egy animációs filmet és egy rövidebb kalandot tartalmaz, utóbbi pedig nagyon különleges élményt ad. Persze ez az élmény csak részleges, ugyanis március végén érkezik egy újabb csomag (Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 Remix) PS4-re, ami a Sony konzoltulajoknak hozza el a hiányzó részeket, ezzel teljessé téve a sorozatot, mielőtt befut az újabb felvonás!

A KINGDOM HEARTS EREDETE

Mielőtt rátérnénk a 2.8-ra, el kell mondanunk, hogy honnan erednek ezek a játékok. A Kingdom Hearts története a Super Mario 64 premierje után kezdődött el, amikor a Square Enix vezetője, Hasimoto Shindzsi és a Final Fantasy atyja, Szakagucsi Hironobu azon ötletelt, hogy milyen játékot tudnának készíteni, ami képes lenne megszorongatni a Nintendo üdvöskéjét. A Super Mario 64-ben a mozgás teljesen szabad volt, a piros ruhás vízszerelő minden irányba tudott szaladni, és a Square Enixnél egy ehhez hasonló játékot akartak piacra dobni. Igen ám, de a nagy kérdés az volt, hogy milyen karaktereket pakoljanak bele, akik ugyanolyan népszerűvé képesek tenni a játékot, mint Mario a saját programjait? Hosszas gondolkodás után megszületett a válasz: Disney karakterekkel! Hiszen az 1901-ben született, a szórakoztatást megreformáló, az animációs ipar fejlődését elindító zseni „gyermekeiért" hosszú évtizedek óta megőrül mindenki, ahogy a gyerekek, úgy a felnőttek is képesek élvezni a mai napig Walt Disney történeteit.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Square Enix

MŰFAJ
RPG

INFO

MEGJELENÉS
2017.01.12.

ÁR
18 000 Ft

Nomura Tecuja, aki később az egész sorozat kreatív direktora lett, elvállalta a játék fejlesztésének vezetését. A szerencse is a Square Enix mellé állt, ugyanis a Disney japán főhadiszállása ugyanabban az épületben volt, mint a Square-é, így egy liftben történő megbeszélés után a Disney is áldását adta a projektre. A játék első forgatókönyve azonban nagyon egyszerű történettel rendelkezett, ami az elképzelések szerint illeszkedett az úgynevezett Disney-korcsoporthoz. Azonban Nomura sokkal szélesebb rétegnek, nem csak gyerekeknek szánta a projektet, ráadásul a játéknak el kellett érnie a Final Fantasy minőségét. Így lett az egyszerű, gyerekeknek szánt sztoriból egy sokkal sötétebb történet, melyben ugyan megtalálható a vidámság, de a háború és a jó-gonosz harca is. Gondos tervezés után lettek kiválasztva azok a Disney karakterek, akik szerepet kaphattak a készülő játékban: Mickey egér, Donald kacsa, Goofy a jó oldalon, míg ellenfeleknek olyan klasszikus negatív Disney figurákat tettek meg, mint Ursula (A kis hableány) vagy éppen Demóna (Csipkerózsika). Persze az eredeti rosszfiúk sem hiányozhattak, akik több játékban alakították a főgonoszt, többek között a Dream Drop Distance-ben.

ÚJ ÉLMÉNY RÉGI FORMÁBAN

Ahogy már említettem, a Dream Drop Distance eredetileg egy Nintendo 3DS-re megjelent exkluzív cím volt, egészen mostanáig. Így PS4-re nem csak egyszerű átiratként jelent meg a játék, hanem teljes remake-ként. A történet nem lett megváltoztatva, nem lett kibővítve, viszont az

Jancsi, a világító szemű biatorbágyi trollfajzat nagyon élvezi a falunapi táncmulatságot.

Bár a Kingdom Hearts általában könnyed sztorit mesél, azért akadnak komor, elgondolkodtató pillanatok is a sorozatban.

A HANG EREJE!

A Kingdom Hearts izgalmas világáról, remek zenéjéről és minőségi szinkronjáról is ismert. A karakterekhez azért is lehet kötődni, mert nemcsak A-listás szinkronszínészek szólaltatják meg őket, de közülük nem egy Mickey, Goofy és a többi Disney-szereplő hivatalos hangjaként is dolgozik. A Joko Shimomura által komponált muzsika nemcsak eredeti dallamokat kínál a játékosoknak, de Disney mozikból kölcsönzött zenét is. Ahogy a játékok, úgy ezek a zenék is megjelentek többféle kiadásban, de az igazi rajongóknak készült egy kilenclemezes gyűjtemény kb. kilencórányi muzsikával, és egyéb jóságokkal. A Kingdom Hearts Original Soundtrack Complete mára ritkaságnak számít, így ennek megfelelő árat kell kifizetni érte, online boltokban kb. 140 dollártól lehet megvásárolni a pakkot.

irányítást, a frame rate-et hozzáillesztették a PS4 képességeihez. A Kingdom Hearts-szériára mindig is jellemző volt a rendkívül gyors harc, ehhez pedig kitűnően illik az a 60 fps, amivel a program fut. A játékélmény éppen emiatt kitűnő, a mozgás folyamatos, a karakterek könnyen irányíthatók, és az RPG-rendszer is remekül működik. Azoknak, akik játszottak az eredeti játékkal, nem fog semmi újdonságot nyújtani a DDD, de mivel a PS3-ra megjelent 1.5 és a 2.5 Remix sem tartalmazta ezt a címet, mégis érdemes beszerezni a 2.8-at. Nemcsak azért, mert a DDD több tucat játékórát kínál, ha mindent fel akarunk fedezni, de azért is, mert a Back Cover, ami egy egyórás animációs film, olyan történetet mesél, ami sok – de nem minden – kérdésre adja meg a választ. Bár a film lassan indul be, gyönyörű rajzaival és kifejezetten érdekessé váló sztorijával képes végig fenntartani az érdeklődést. Ennek ellenére azért egy kis hiányérzetet okoz, mert pont akkor fejeződik be, amikor a legfontosabb kérdésre kellene válaszolnia.

Miről nem írtunk még? A Birth by Sleep – A Fragmentary Passage-ról, ami egy vadonatúj, ugyanakkor nagyon rövid, két-három óra alatt végigjátszható kaland, ami Aquát állítja a középpontba. A lánynak egy törött, magából kifordult világban – amit elnyelt a sötétség – kell megtalálnia a barátait. Az Unreal Engine 4 motor használatával megalkotott helyszínek egyszerűen remekül néznek ki, ötletes megoldásokkal biztosították, hogy a játékélmény mindvégig élvezetes legyen. Aquának egy fejtetőre állított tükörvilágban kell megtalálnia az útját, egy óriási erdőben kell követnie barátait, akiket meg kell mentenie. A Fragmentary Passage története igazán érdekfeszítő, olyan, ami hosszú órákra nem ereszti el a játékost. Barátságról, sötétségről, fényről, önmagunkkal való küzdésről, az álmok elvesztéséről…, érzelmes, elgondolkodtató, ezt ki kell jelenteni. Ez a rövid epizód a Kingdom Hearts 3 bevezetőjeként is szolgál, valamint bemutatja a megreformált harcot, amire a sorozat következő részében számíthatunk. Aqua hatalmas erők birtokosa, varázslatok robbannak nagyon látványos módon, a leány a levegőben pörögve küzd a szívtelenekkel, miközben az egész képernyőt betöltik a különböző fények. Bár alapvetően lineáris a sztori, mégis rengeteg dolgot lehet benne megtenni, hiszen sok opcionális feladata van Aquának, amiknek teljesítése esetén teljesen egyedi módon lehet felöltöztetni a hölgyet.

MEGÉRI?

Röviden: meg. Hosszabban: igen, csak vedd meg mellé a március 28-án érkező 1.5 + 2.5 HD Remixet, mert a történet csak így válik teljessé, mielőtt a Kingdom Hearts 3 lezárná Sora történetét. Ugyanakkor még mindig rengeteg kérdés megválaszolásra vár. A Kingdom Hearts egy fantasztikus utazást mesél el, világokon keresztül, amiben a fény és a sötétség harcol egymással, és mint ilyen, tanít is. Tanít, például azt, hogy a soha ne hagyjuk magunkban felülkerekedni a sötétséget, azt le kell győzni, mert csak így maradhatunk tiszták, fényesek. Ennél pedig nincs fontosabb. G

A Kingdom Hearts-sorozat egyedi játékok családja, és mint ilyen, erősen ajánlott az ínyencségre vágyó gamereknek.

ÉRTÉKELÉS

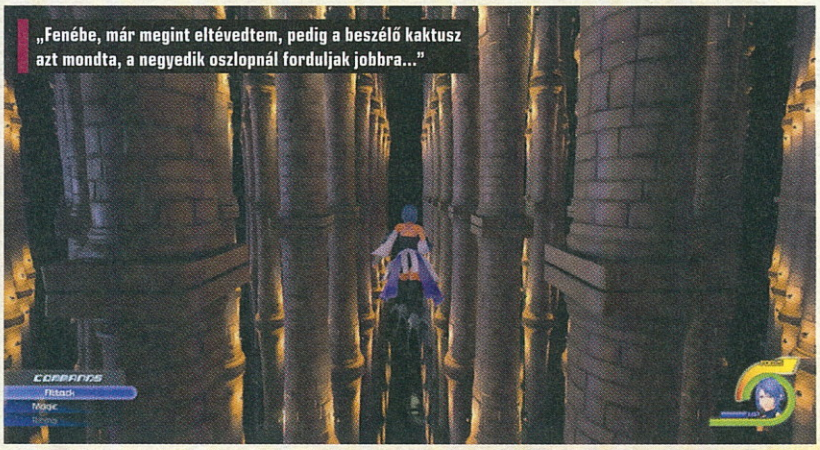
A DDD üdítő, friss élményt ad akkor, ha nem játszottál vele 3DS-en, de ez az élmény csak március végén válik teljessé.

TALÁLÁS: **85%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
A DDD remek, a Fragmentary Passage elgondolkodtató, a Back Cover érdekes dolgokat fed fel…

KONTRA
… ugyanakkor a lezárása hiányérzetet hagy maga után.

85%



„Fenébe, már megint eltévedtem, pedig a beszélő kaktusz azt mondta, a negyedik oszlopnál forduljak jobbra…"

SAMURAI SOULS

[IRTA CHOCHO] **Amikor egy játék úgy kezdődik, hogy „itt van William, a nyugati szamuráj, akinek a Towerből kell megszöknie", az egyszeri újságíró már sejti, hogy az elkövetkezendő két tucat órában érik majd meglepetések. Hát még miután választania kell a stabil frame rate és a fix felbontás között...**

A Niohról képtelenség úgy beszélni, hogy ne említsük meg a 13 éves fejlesztési idejét. Igen, ez nem elírás, mondjuk ki együtt, hangosan: tizenhárom esztendő! Ennyi ideig kotlott a japán Team Ninja a saját Dark Souls-másolatán, ami eredetileg egy teljesen más játék lett volna. A csapat neve ismerősen csenghet a konzolos olvasók számára, elvégre olyan alkotásokat köszönhetünk nekik, mint a Dead or Alive-sorozat vagy a Ninja Gaiden. Utóbbitól máig feláll hátamon a szőr, ugyanis ha a Darks Soulst nehéznek aposztrofáljuk, akkor a Ryu nevű nindzsa kalandjai a „csaknem lehetetlen" kategóriába esnek. A Nioh eredetileg a Dynasty Warriors szellemében készülő, hatalmas csatákkal operáló akciójáték lett volna, a FromSoftware Souls-játékainak megjelenése után azonban irányt váltott a fejlesztés, és 2010-ben mint akció-RPG mutatkozott be. Igen, ez hét éve volt, azóta platformot váltott, méghozzá másodszor, eredetileg ugyanis nem PS3-ra fejlesztették, hanem PS2-re...

Ilyen hányatott sors után nem csoda, ha a kiadást intéző Sony kevéssé bízott a játék sikerében, így végül nem az ünnepi szezonra időzítette a megjelenését, hanem február elejére, amikor hogy, hogy nem, egyetlen AAA-kategóriás konkurens sem fut be mellé. Bevallom, jómagam is szkeptikusan ültem le William kalandjai elé. Egyrészt mert nagyon kevés időm jutott a tesztre, másrészt a vonzó trailerek és klassz művészi képek után úgy éreztem, magasra került a léc. Főleg, hogy 19 ezer forintba kerül a program (mármint dobozosan, digitálisan valamivel olcsóbb).

WILLIAM, A BRIT SZAMURÁJ

Bár a bevezetőben kicsit élcelődtem a Nioh történetén, dicséretes, hogy a Team Ninja igyekezett azt a valós történelembe ágyazni. Főhősünk például, ha hiszitek, ha nem, élő személyen alapul. William Adams a XVI. és XVII. század fordulóján élő angol tengerész, aki 1600-ban érkezett Japánba, és olyan nagy hatással volt rá az ottani kultúra, hogy maga is szamurájjá vált. Persze a valóságban nem kellett természetfeletti háborút vívnia a bölcsek köve erejét gonosz céljaira felhasználó hadurak, démonok, na és a Brit Birodalom ellen, de hát na, valamivel fel kell dobni az unalmas töri könyveket. William a játék elején a Tower fogja, onnét szabadulva Japánba megy, hogy híres, valós történelmi személyekkel övezett utazása során mentse meg a világot. A történet érdekes felütéssel indít, és végig fenntartja a figyelmet. Mesélése azonban töredezett, néha nem érteni, mi miért történik, és mivel a forgatókönyv tele van természetesnek vett japán mitológiai és történelmi utalásokkal, nyugati szemmel elég nehezen értelmezhetők a karakterek motivációi.

Ez persze nem feltétlenül baj, a Dark Soulsban sem tudja az ember, hogy mi a fene folyik körülötte, épp csak hagyja, hogy magával rántsa a lendület. És hogy miért emlegetem annyit a FromSoftware sorozatát? Azért, mert a Team Ninja nem szégyellt lop... izé, szóval meríteni belőle. A játékmenet kezdettől fogva ismerős lesz a Souls-rajongóknak. William egyedül harcol, harmadik személyben irányítható, támadásból pedig kettőt ismer: egy erősebb, lassabb csapást, valamint egy gyorsabb, de gyenge suhintást. A képernyő bal felső sarkában az életerő és a Ki

ADATOK
KIADÓ **SCEE**
FEJLESZTŐ **Team Ninja**
MŰFAJ **akció-RPG**

INFO
MEGJELENÉS 2017.02.08.
ÁR 18 000 Ft

„Még hogy szamurájkard, becsület, meg efféle baromságok! Miért szívassam magam, amikor kézi ágyúval is darálhatok?!"

Ha azt hiszed, ez egy kaotikus jelenet, tévedsz: teljesen egyértelmű, hogy hős szamurájunk épp a sírba készül.

kap helyet – itt így hívják az erőnlétet. A harc a gyakorlatban úgy néz ki, hogy odamegyünk egy ellenfélhez, kijelöljük, körbetáncoljuk, majd amikor éppen nem támad, megütjük. Ezt addig ismételjük, amíg meg nem hal, arzenálunk pedig a nyugati kardoktól a katanán át a kezdetleges lőfegyverekig terjed.

Amennyiben William ellátogat a szamurájok paradicsomába, a játék a legközelebbi szentélytől folytatódik. Ezeken a helyeken imádkozva fejleszthetjük a karaktert, illetve menthetünk, ami ez esetben annyit tesz, hogy feltámadáskor velünk együtt minden ellenfél visszakerül a helyére. Az addig gyűjtött tapasztalati pont (itt amritának hívják) a halálunk színhelyén várja, hogy összeszedjük, és ha elbukunk, nem kapjuk vissza többet. Ismerős formula, nem igaz?

A Team Ninja készített egy saját Dark Soulst. Igazából nem panaszkodunk, de jobbat vártunk.

SZAMURAJSÁG

Innen nézve legyinthetnénk, mondván, a Nioh csak egy Dark Souls-klón, pedig vannak eltérések. Ilyen, hogy Williamet védelmező szellemek kísérik az útján, ezek pedig különleges támadásokkal dobják fel az egyszerű repertoárt. A fegyverek szöge állítható, nem mindegy, hogy föntről csapunk le az ellenfélre, vagy épp oldalról szeljük ketté – erre oda kell figyelni, nem egy durvább lény visel áthatolhatatlan páncélt, és ha azt csapkodjuk, csak pazaroljuk a Ki-t. Ha már Ki, a Niohban nemcsak a tulajdonságaink fejlesztésével növelhetjük az erőnléten, hanem bizonyos fegyver- vagy ruha-összeállításokkal is. Ebben a játékban jobban oda kell figyeljünk William felszerelésére, szemben ugye a Dark Souls-szal, ahogy végső soron a játékos hozzáállásától függ, melyik szett válik előnyére. Egyébként a fejlődési rendszer is „soulsos", azaz a szentélyeknél a szerzett tapasztalati pontot közvetlenül a tulajdonságainkra költhetjük el, kasztok nincsenek. A rendszer ugyanakkor elég mély: kioldhatunk aktív skilleket, amik új támadási formákhoz vezetnek. A kombók fontosak: nemcsak konfigurálhatók, de nagyban meg is könnyítik a dolgunkat, elvégre úgy építették fel a harcot, hogy a folyamatos ütlegelés álljon a középpontjában. A védekezés háttérbe szorul, pajzs például nincs a játékban. Vannak viszont hatalmas boss-ok, amik iszonyú nehezek, és itt most nem a fair kihívásra gondolok. A harcok néha több fokozatból állnak, a főellenfelek pedig tényleg brutálisan erősek, nem egyszer 10-20 percig tart egy sikeres (vagy rosszabb esetben sikertelen) küzdelem. Ha meghalunk, irány vissza a szentélyhez, és akkor vagy farmolunk egy kicsit abban bízva, hogy pár szinttel erősebben térünk vissza, vagy újrapróbáljuk az egészet.

Azzal önmagában nem lenne bajom, hogy a Team Ninja se szó, se beszéd, lekoppintotta a Souls-játékokat, elvégre a recept működik, és még mindig nincs elegem belőle. Sőt a fent említett újítások hosszú idő elteltével ugyan, de éreztetik, hogy ez egy másfajta játék, azaz a hozzáállásunk idővel módosulni fog. Ez azonban nem feledteti velem a program hiányosságait, hibáit. A csaták frusztrálók, főleg, mert William (Ryuhoz hasonlóan) minden bekapott ütés után lebénul, ez pedig egynél több ellenfél esetében halálos kombóhoz vezet. A harcrendszer kidolgozott, a kicsit kusza irányítás ellenére elboldogul vele az ember, de mivel egynél több ellenfél szinte biztos halált jelent, hozzá kell szoknia ahhoz, hogy vagy teljesen tökéletesen játszik, vagy elcsalja a lényeket, hogy egyenként intézze el őket. Aztán ott a kamera, ami vagy működik, vagy nem – sajnos csak körbe-körbe lehet forgatni, nem érezni, hogy teljes kontrollt gyakorlunk felette, és bizony néha egyszerűen nem azt mutatja, amit kellene.

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

Kihívásban gazdag, itt-ott látványos akció-RPG, a Dark Souls nyomdokain. Ha a From-féle sorozat a szíved csücske, tegyél vele egy próbát, de emlékezz: ez nem Dark Souls!

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Érdekes univerzum, mindennel együtt 70-80 órás játékidő, és egy ismerős, közkedvelt formula.

KONTRA
Zavaros sztori, technikai gondok, és sajnos nem fair, nagyon nem.

80%

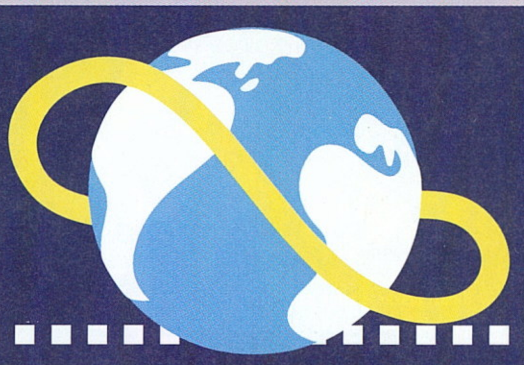
KORAI PÁTOSZ?

Mindehhez vegyük hozzá, hogy a játék technikailag sincs a csúcson. PS4-re adták ki, de úgy néz ki, mint egy feltupírozott PS3-as játék, sőt az animációk a PS2-es korszakot juttatták eszembe. Ugyan a művészi kivitelezés dicséretet érdemel, az ellenfelek, helyszínek és átvezetők dizájnja pazar, a textúrák alacsony felbontásánál és a sokszor szándékosan eltúlzott időjárási effekteknél kilóg a lóláb. Ráadásul, amit a bevezetőben írtam, igaz: a program az első indításakor rákérdez, hogy szeretnénk-e fix frame rate-et, vagy a felbontás legyen állandóan 1080p. Nos, én előbbire nyomtam, ennek ellenére a játék igenis belassult itt-ott, főleg, amikor egy nagyobb teremből léptem át egy másikba. Van még egy harmadik opció, a „movie mode", azaz a kötött 30 fps. Ezt viszont nem ajánlom, mert érezhető a harcrendszeren, hogy 60 fps-re optimalizálták, vagyis a felezett képkockaszámtól az egész játék lassabbnak hat, ezzel együtt irányítani is nehezebb. Kiemelendő ugyanakkor, hogy ez talán az első olyan PS4-es cím, ami sokkal-sokkal jobban fest PS4 Prón. Akinek ilyen gépe van, talán elégedettebb lesz nálam.

Kapunk még szintén „soulsos" kooperatív multit (később lesz PvP is, mert miért ne), egy Diablót idéző loot-rendszert, illetve egy roppant japános atmoszférát, ami a kusza sztori ellenére is beszippant. Ezek mind-mind elégedett bólintásra adnak okod, a Nioh pedig a fentieknek megfelelően egy jó játék, a nyugati sajtó hihetetlenül pozitív hozzáállását azonban nem értem. Külföldön csak úgy repkednek rá a 10/10-ek, sőt a Niohért itthon is odavoltak a kollégák (Siklara például hosszasan lelkendezett róla). Ugyanakkor én nem látom benne azt a nagyszerűséget, ami miatt pátoszt érdemelne, ezért azt mondom, várjatok vele egy leárazást.

MEGINT 48 ÓRA

GLOBAL GAME JAM 2017



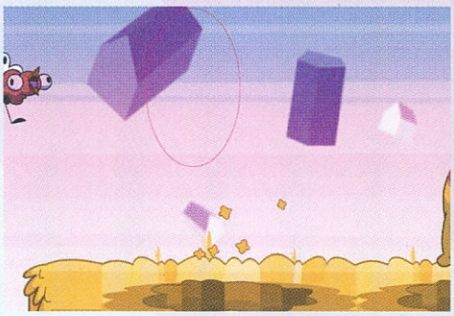
[ÍRTA SIKLARA] A hazai Nemesys Games irodája idén ötödik alkalommal adott otthont az évente megrendezésre kerülő Global Game Jamnek, melynek lényege, hogy a lelkes játékfejlesztők a világ minden táján két nap alatt kis csapatokat alkotva beleadnak apait-anyait, hogy egy adott témában elkészítsenek egy videojátékot, amelyet aztán megmutatnak egymásnak és a világnak.

Múlt hónapban olvashattatok a külföldön is népszerű Quernről, amely a Zadbox Entertainmentet alkotó négy magyar srác sikertörténete, és jól példázza, hogy a kitartás, a jó csapatmunka és a talpraesettség legalább olyan fontos, mint a tehetség. Ugyanezen dolgokról szól az önkéntesek által évente megrendezett Global Game Jam is, kiegészülve a tanulni akarással és a kapcsolatépítéssel. A világ egyik legnagyobb játékfejlesztői eseménye idén kilencedik alkalommal zajlott le, immár száz résztvevő ország legváltozatosabb helyszínein, köztük a budapesti Nemesys Games irodájában.

MI FÁN TEREM A GLOBAL GAME JAM?

A Global Game Jam az internet közösségteremtő erejét kihasználva világszerte hívja a játékfejlesztőket egy képességeiket alaposan próbára tevő kihívásra: megadott témában kell létrehozniuk egy játékot, mindösszesen 48 óra, azaz egyetlen hétvége alatt. Az idén január 20-22. közé eső esemény minden évben hasonló forgatókönyv szerint zajlik: péntek délután összegyűlnek a vállalkozó kedvű résztvevők a hozzájuk legközelebbi helyszínen, megnéznek egy videót, amelyben többek között felfedik a témát, majd csapatokat alakítva vasárnap délutánig dolgozhatnak minden képbe került ötletük megvalósításán.

Fontos kihangsúlyozni, hogy bár egyfajta megmérettetés, a Global Game Jam nem verseny, az elkészült művek ugyanis az alkotás örömén túl azt a célt szolgálják, hogy a résztvevők az önkifejezés mellett egymást inspirálják. Az idő lejártával a kész játékokat alkotóik feltöltik az esemény hivatalos oldalára, ahol később bárki számára elérhetőek a forrásfájlokkal, és sok egyéb hasznos információval együtt.



Idén a „hullámok" témakörben kellett alkotni, és a hétvége egyik legizgalmasabb része volt azt látni, hogy a szóról ki mire asszociált. Az évről évre egyre nagyobb érdeklődésre számot tartó esemény során összesen hat játék készült el a magyar helyszínen, amelyek mind másként közelítenek a témához. Egy részük víz helyett a hanghullámokat építette be a játékmenetbe, és a sok kreatív megoldás kiagyalói között még egy olyan bátor vállalkozó is akadt, aki a házigazdák segítségével életében először fejlesztett VR-játékot a rendelkezésre álló két nap során.

IDŐ HELYETT HATÁRIDŐ

Kevés dolog olyan inspiráló, mint a vészesen közelgő határidő (ezért írom én is a leadás előtti este ezt a cikket), a GGJ által megszabott szűkös időkorlát lényege pedig éppen az, hogy a résztvevőkből kikényszerítse a kreativitást. 48 óra alatt nyilván senki nem fog nyílt világú szerepjátékot fejleszteni, ezért idén is egyszerű, ám annál ötletesebb és javarészt kísérletező játékok születtek, jellemzően az endless runner vagy ütkereső műfajokon belül. Az alkotói folyamatba ki-ki a maga tudása, tempója és érdeklődési köre alapján kapcsolódhat be a helyben megalakuló csapatok egyikébe, legyen az illető programozó, grafikus, narratív dizájner vagy csak valaki jó meglátásokkal.

A résztvevők között akadnak visszajárók és új arcok, tapasztaltak és tanulni vágyó, saját tudásukat felmérni igyekvő lelkes amatőrök, akik a két nap során tippeket kaphatnak és trükköket leshetnek el, valamint a helyszínen biztosított eszközöket próbálhatnak ki. Sokan a saját laptopjukon dolgoztak az általuk kedvelt programokkal (pl. Unity, Inkscape, MagicaVoxel, Photoshop), hiszen erre is van lehetőség.

Sokan itt találkoznak először, összefognak két nap erejéig, majd a továbbiakban is támogatják egymást, vagyis a játékok mellett gyakran barátságok is születnek egy ilyen hétvége során, végtére is egy együttműködésre épülő közösségi élményről van szó. Volt rá példa, hogy egy Game Jam során megfogant ötlet annyira jónak bizonyult, hogy a gyorsan létrehozott prototípusból később nagy játék lett.

Élelem és koffein... aki bármilyen kreatív szakmában dolgozik, jól tudja, hogy egy-egy esetben ennyi elég a túléléshez, mikor éjszakába nyúlik a happening.

Interjú Szegedi Anitával, a Nemesys Games producerével

Tudnál mesélni a Nemesys Gamesről és a munkádról?
A cég tíz éve fejleszt játékokat, jelenleg 10-12 ember dolgozik nálunk, és főleg VR-játékokon dolgozunk, de fejlesztettünk konzolra és PC-re is, és minden platformra nyitottak vagyunk. Hivatalosan producer vagyok, egyébként game dizájner, de próbálok kicsit mindennel foglalkozni, most például programozni tanulok, illetve a projektmenedzsmentbe és más területekbe is igyekszem beletanulni.

Mi a háttere annak, hogy a GGJ már öt éve nálatok kerül megrendezésre?
A cég nyitott a játékfejlesztő társadalom felé, mert fontosnak tartjuk, hogy legyen számukra egy közösség. A GGJ leginkább arról szól, hogy találkozunk, beszélgetünk, teszteljük egymás játékait, és megosztjuk a tudásunkat. Szeretnénk az egészet közösségi élménnyé varázsolni, ezért ha már van egy szép nagy irodánk, ilyenkor kinyitjuk a kapukat, megkönnyítve a Game Jam útját.

Vettél már részt korábbi Game Jameken?
Egy éve próbálok az összes Game Jamen ott lenni, hisz nem csak Global változat van, hanem voltam két Ludum Dare-en, és 1956 emlékére tavaly csináltunk a lengyelekkel egy tematikus Game Jamet is. Érdekes volt látni, hogyan próbálnak a résztvevők szórakoztató játékot készíteni egy nagyon komoly témából.

Résztvevőként milyennek látod az idei hétvégét?
Szerintem kifejezetten jól sikerült, kb. harmincan vagyunk, ami ideális létszám ahhoz képest, hogy egy egész hétvégét rá kell áldozni, és annak is nagyon örülök, hogy új arcokat is látok, akik eljöttek megnézni, miről szól az esemény, és szívesen fejlesztenek együtt a törzsgárdával.

Van feltétele a részvételnek?
Nincs. A kezdők gyakran úgy érzik, még nem tudnak játékot fejleszteni, pedig ez nem gond, és odacsapódhatsz bármelyik csapathoz, vagy úgy is eljöhetsz, hogy egyáltalán nem veszel részt fejlesztésben, hiszen sok feladat szaktudás nélkül is megoldható.

Tendenciaként azt látom, hogy évről évre jobb játékok születnek, ami annak is köszönhető, hogy minden csapatra jut egy veterán, aki látja, mit lehet két nap alatt megvalósítani.

KIADÓS HÉTVÉGI TERMÉS

Egy GGJ sok koncentrációt igénylő és stresszel járó kemény munka, ugyanakkor hatalmas buli, ahol versengés helyett bajtársias légkörben zajlik a közös ötletelés. Ottjártunkkor a csapatok gőzerővel dolgoztak játékaik befejezésén, köztük az egyik a házigazda Nemesys Games saját csapata, míg egy másik társaságban a NeocoreGames producere tüstént kedett. Páran otthon aludtak, elvégre 48 órát egyhuzamban fennmaradni még egy durva vizsgaidőszakban is képtelenség, és nem is elvárás. A vizsgaidőszakos hasonlat nem áll távol a valóságtól, mivel az elegánsan berendezett irodába költözött azáltal némi kolihangulat, hogy az asztalokon sör, energiaital és mindenféle gyorsakaja sorakozott. Az otthonos körülmények és a jó hangulat tehát adottak voltak, a kemény munka gyümölcsét pedig számos formában láthattam a képernyőkön megelevenedni.

A Mr Cloud Against Mortalityben egy felhő indul bosszúhadjáratra a gonosz zsákmacskák ellen, akiket a játékos úgy lőhet le, ha a mikrofonba mérges pulykaként azt rikácsolja, hogy „itch", tudniillik a felhő fegyvere egy hanghullámokkal pusztító vérszomjas pulyka.

A Cosy Crocban egy mentőcsónakon terpeszkedő krokodilnak kell segítenünk, úgy kerülgetve az akadályokat és hazajutva, hogy kavicsokat a vízbe dobálva, az azok által keltett lökéshullámokkal navigálunk az egyre bonyolultabb pályákon.

A WaveTunnelben egy kanyargós alagútban suhanunk szellemként, a cél a minél messzebbre jutás, és extrája, hogy PC-n akár gitárral is irányíthatjuk, amelynek húrjaival az eltérő színű akadályokat pusztíthatja el egy minket segítő társ. A játékot egyébként játszhatjuk egyedül billentyűzettel, egérrel, kontrollerrel és táblagépen is.

Végül, de nem utolsósorban az I Bet You Can't Batben egy sötét barlangban repülő denevérrel kell hanghullámok kibocsátásával tájékozódva arra ügyelnünk, hogy ne kenődjünk fel a falra. Itt a kulisszák mögé is kaptam némi betekintést, a készítők ugyanis büszkén mutatták a játék rejtett főmenü képernyőjét egy vérhabosat hányó denevérrel a háttérben.

A gyilkos Tetrisre emlékeztető Atlantrist és a VR-horror EscapeFromTheDarkot sajnos nem volt alkalmunk a helyszínen megnézni, de ha csak egy kicsit is kíváncsi lettél, mire képesek a hazai fejlesztők két nap leforgása alatt, látogass el a Global Game Jam oldalára, és próbáld ki valamennyi produkciót, jövőre pedig ne maradj ki a buliból!

Sok jó ember kis helyen is elfér, pláne akkor, ha egy a cél, avagy az aktuális témának megfelelő videojáték fejlesztése.

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA BÖJTI] **2017 nemcsak a prémium kategóriában indult jól (lásd, mondjuk a 44. oldalon lévő Resident Evil 7-et), de a kisköltségvetésű programok világában is nagyszerű címekkel találkozhattunk. Retró, horror, kaland, verseny, túlélés - volt lehetőségünk mindenféle zsánerbe belekóstolni, sőt még az XCOM-sorozat egyik nagy öregje is új fejlesztésbe kezdett, aminek hála kicsit a cikkek terjedelmével is játszottunk. Ha pedig a Radar alatt rovatban nem megszokott dolgokról beszélünk, érdemes megemlíteni, hogy az első ingyenes alkotás is bekerült a négy oldalba, ám a STASIS alkotói megérdemlik, hogy kiemelten foglalkozzunk legújabb munkájukkal.**

M.E.R.C.

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: TINYMOB GAMES - MEGJELENÉS: 2017.01.17. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

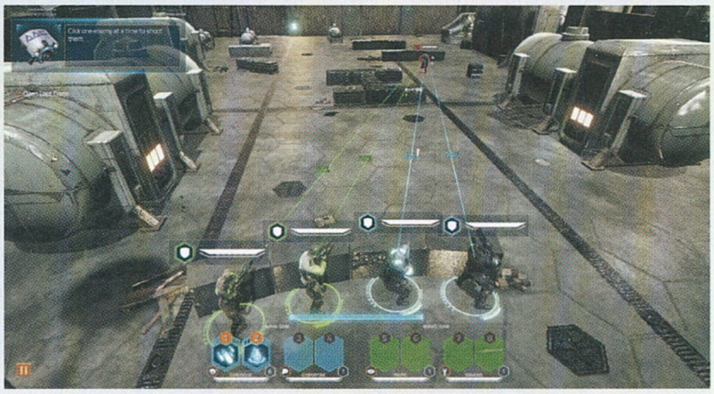
Esélyesen nem vagyok egyedül azzal az érzéssel, hogy a PC-s programok közül talán a taktikai vonalon mozgó akciójátékok a kedvenceim, elvégre ez az a műfaj, ami bár konzolon is igyekszik megvetni a lábát, mégis számítógépen működik leginkább. Red Solstice, Shadow Tactics, na meg XCOM – ezek juthatnak eszünkbe, utóbbival pedig nem is lövünk annyira mellé, elvégre a január közepén korai hozzáférésbe került M.E.R.C. le sem tagadhatná a gyökereit.

Nem meglepő a párhuzam, elvégre a kanadai TinyMob alkotói nem csak veteránok, de Jamie Toghill rendező igazi nagyágyúkon dolgozott az EA, vagy éppen a Disney kötelékében, és igen nagy köze volt olyan címekhez is, mint például az eredeti X-COM. Ezzel válik igazán érdekessé a jövőbeli gerillaharcokat, a nagyvállalatok simlisségeit bemutató akciójáték, ami már első ránézésre is közeli rokonságban áll a Firaxis felélesztett szériájával. Ezúttal nem földönkívüliek állnak a középpontban, ezért aztán kommandósokkal és robotokkal küzdhetünk a szegénység sújtotta utcák mocskában, minden másban viszont az új XCOM a kiindulási pont. Négyes csapatunkat összeválogatva különféle missziók közül válogathatunk, a külső nézetben végrehajtott akciók során pedig fedezék mögé húzódva lőhetjük ki a különböző irányból támadó delikvenseket. Időnként likvidálnunk kell egy kiemelt fontosságú célpontot, közben ládákat nyitunk a bennük lévő pénzösszegekért, életerőtöltésekért, majd ha mindennel végeztünk, mehetünk is a kimenekítési pontra. A csapatot egyébként kétszer két főre is bonthatjuk, így beszorítva valahova ellenfeleinket, illetve zárótüzet is produkálhatunk, valamint gránátot hajigálhatunk a túlzottan jó pozícióban lévő opponensekre. Ez így már nem rossz, ám az igazán izgalmas összetevőkkel akkor ismerkedünk össze, ha a feladatunk végére érünk.

A M.E.R.C. világában ugyanis megy az idő, telnek a napok, ellenségeink pedig szépen uralmuk alá hajtják a város területeit, ha nem lépünk időben. Utóbbi azt jelenti, hogy a rendelkezésre álló missziók egy vagy több nap után eltűnnek, ekkor már nem teljesíthetők, nehézségi fokozatuk pedig attól is függ, mennyire vészes a helyzet az adott területen. Ráadásul a játék elején megalakított militarista vállalkozás viszi a pénzt, ezért a feladatok teljesítésével kapott és az utcán összeszedett jussból ki kell fizetni az alapköltségeket, miközben egy-egy elesett csapattag nem véglegesen távozik, hanem esélye van a gyógyulásra, csak kórházba kell küldeni. Egyébként toborozhatunk új tagokat, fejleszthetjük harcosainkat az eltérő képességfák bevetésével, vásárolhatunk erősebb fegyvereket és páncélzatot, amire kifejezetten szükség lesz – így egyben „barbizva" is kicsit, egyedire szabva katonáinkat. Sőt még kooperatív módban is letudhatjuk a küldetéseket, ilyenkor kettő-kettő főt irányítva a pályákon.

Ahogyan az sejthető, a M.E.R.C. játékmenete szinte tökéletes, a tapasztalat ereje itt mutatkozik meg leginkább, miközben az Unreal 4-es

motorral meghajtott külső is egészen szép, sőt még a hangulat is nagyszerű. Embereinket ügyesen elirányítgatjuk, igyekszünk senkit sem a halálba küldeni, közben gyarapodunk és fejlesztgetünk, hogy a keményebb csatákat is élve megússzuk. És hogy mi a bibi? Mert bizony abból is jutott... hiszen bár a játékmenet remek, mégis hiányzik valami. Ez pedig már a trailereken is átjött, már azoknál is lehetett sejteni, hogy a változatossággal lesz némi probléma – és van is. Ellenfeleink egyformák, mindenhol ugyanazok az esőáztatta utcák várnak ránk a konténerekkel, és bár mindez nagyon jól néz ki, pár misszió után borzalmasan unalmassá válik. Nem beszélve arról, hogy embereink néha bármin, akár egymáson is elakadnak. Az ötlet tehát jó, vannak egyedi pontjai a játéknak, a minőségre elsőre nem lehet panasz, de a 3-6 hónapos munka alatt nem árt majd még valamivel feldobni a programot, javítgatni az apróbb hibákat, mert különben senki nem fogja hosszú távon a militáns szervezet finanszírozását választani a földönkívüliek gyilkolása helyett.



Grip

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: CAGED ELEMENT - **MEGJELENÉS:** 2016.02.02. - **ÁR:** 16 EURÓ (KB. 5000 FT)

Ha a futurisztikus versenyek videojátékos ötleteit vesszük górcső alá, akkor az angol Psygnosistól nem csak a kultikus Wipeout neve merülhet fel, elvégre ott a Rollcage is, ami ráadásul két epizódot is megért a kilencvenes évek végén, az ezredforduló elején. És mivel a Caged Element csapata az eredeti brigádból született, nem meglepő, hogy az örökséget a korai hozzáférésű Grip viszi tovább. Méghozzá nem is akármilyen minőségben.

A helyzet az, hogy ugyan már egy éve Early Accessként érhető el a Grip a Steam kínálatában, még mindig érdemes róla írni, sőt most érdemes csak igazán. Az Unreal 4-es motor nyújtotta látvány már most is messze a legjobb a műfajban, amit az utóbbi egy-két évben láttam, és ugyan egyelőre van néhány játékmód, ami nem működőképes, továbbá a pályák sem mind elérhetők, hosszú órákra képes a játék bárkit a képernyő elé szögezni, aki kicsit is kedveli az őrült versenyzést. És bizony a Grip őrület a javából, ami részben a járgányok kialakításának is köszönhető. A Rollcage hagyományai szerint, ha valamikor a levegőbe kerülünk, akkor teljesen mindegy, hogy a kasztni alja vagy teteje ér a földhöz, mert a kettő ugyanúgy működik, avagy fordulásnál gond nélkül folytathatjuk a száguldozást. Ráadásul van, ahol egy ugratóról felrepülve a plafonhoz tapadva nyomhatjuk a gázpedált, így látva „felettünk" a talajszintet, a cső alakú pályarészeken pedig bizony végig lehet süvíteni bármelyik falfelületen, csak legyen elég a sebesség. Az ehhez tökéletesen megfelelő gyorsítókon túl fegyvereket, védőeszközöket is beszerezhetünk. A gépágyú, a rakéta, a pajzs és a turbó csak a kezdet, miközben a hagyományos, néhány körös versenyzésen túl van Elimination, avagy adott időközönként az utolsó

játékos kiesik, sőt TDM is megtalálható a felhozatalban a szimpla akcióhoz. Van még idő elleni mód is, továbbá, bár a multiplayer még nem teljes (igen, a fentebb említett opciók csak gépi ellenfelekkel szemben működnek), osztott képernyőn egy ismerőst is kihívhatunk magunk ellen. A leírtakból látszódik, hogy most még hiányos a kontent, lesz még további izgalom is a játékban, hiszen eleve több bolygót kapunk a végleges verzióban, sőt beindul majd az online megmérettetés is.

A megjelenés valamikor még idén várható, de az alapok már most remekül működnek, a versenyek élvezetesek, a látvány pedig önmagáért beszél. Ebben a műfajban már most a legjobbak között találjuk a Gripet (a Distance és a Redout mellett), amihez a külcsín is sokat hozzá tesz. G

Indie csemege

A Normal Lost Phone

FEJLESZTŐ: ACCIDENTAL QUEENS
MEGJELENÉS: 2017.01.26.
ÁR: 3 EURÓ (KB. 930 FT)

Mi történik, ha rábukkansz egy ismeretlen telefonjára? Otthagyod? Átböngészed információk után kutatva? A választás immáron a tied, hiszen a 2016-os Global Game Jamet (lapozz csak a 80. oldalra) ha másért nem, de legalább ezért a programért érdemes volt megrendezni. Az ott alakult, három hölgyből álló csapat alkotása ugyanis egy ötletes és egyedi logikai, „nyomozós" produkció, aminél nem elég átolvasni az üzeneteket, ha a sztori legvégére akar valaki jutni. Az elejtett információkból meg kell fejteni a Wi-Fi kódját, utána kell járni a titkoknak, és ha ez megvan, akkor bontakozik ki a drámai sorstörténet. Rövid (1-2 óra), egyszerű (egy mobil képernyőjén „turkálunk"), de olcsó is, így ajánlott, csak a másság abszolút ellenzői kerüljék. G

80%

Beyond Despair

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: PIXELMATE - **MEGJELENÉS:** 2017.01.16. - **ÁR:** 15 EURÓ (KB. 4700 FT)

Nem könnyű a túlélő-szimulátorok műfajában újat, netán egyedit, de legalább érdekeset alkotni, annyira túltelítetté vált a zsáner, amit kiaknázva boldog-boldogtalan próbál némi morzsát összeszedegetni a legelvakultabb rajongók pénztárcájában turkálva. Ám hála az égnek néha még ebben a borzalmas mértékben tapasztalt túltengésben is találni olyan játékot, amit nem törlünk tíz perccel az indítás után.

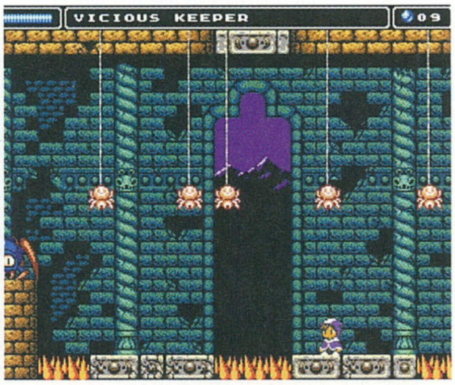
Hogy miért nem? Mert valami megfogja az embert, valami odaszögezi a játékost a monitor elé. Nagyjából ilyen az orosz PixelMate produkciója is, ami ugyan még csak január közepén startolt el, mégis van már benne annyi tartalom és izgalom, hogy érdemes legyen belekukkantani, miközben a végleges változatot jelenleg még nyárra datálják a fejlesztők. Az elhivatott, a videojátékokért abszolút rajongó csapat láthatóan valami egyedit akart összehozni, ami kicsit a Lost című tévésorozatra, kicsit az azonos médiából ismert Fringe-re emlékezteti az embert, de van benne valamennyi a szintén korai hozzáférésű The Other 99 játékból is. A sztori szerint egy titokzatos szigetre kerülünk, ahol a célunk, hogy felfedezzük, mi történt, na meg mi folyik, hiszen a helyszínhez hátborzongató események, anomáliák köthetők. Ebből kiindulva lehet sejteni, hogy a mostoha körülmények nem éppen kellemes pillanatokat szülnek majd a világ minden tájáról érkezők számára (egyedül vagy nyitott szerveren is játszhatunk, így összedolgozva másokkal), ám arra talán senki sem számít, amit a horrorokba illő helyen tapasztal. Itt ugyanis mindenki a frissen érkezettek bőrére pályázik: nem elég, hogy a hőmérséklettel, a szomjúsággal és éhezéssel is meg kell küzdenünk, brutális lények, megszállottnak tűnő emberek vadásznak mindenkire, aki kirí ebből a beteges élővilágból. Első feladatunk tehát egy fegyver megszerzése, majd a különféle kívánságok, avagy missziók végrehajtása. Az Unreal 4 jóvoltából a külső nem káprázatos, de azért vannak jó pillanatai, sajnos általában sötét van, ami rontja az élményt, ráadásul egyelőre inkább csak botorkálunk, nehéz ténylegesen kalandba kezdeni. A kihívás ugyanis most még túl kemény, pillanatok alatt meg lehet halni, minden ellenünk van, így a Beyond Despair nevéhez hűen inkább a halál szimulátora, mintsem a túlélésé. Máskülönben viszont érdekes és hangulatos, néhol a frászt hozza az emberre, plusz érdemes megnézni a steames adatlapot, mert elég sok tartalom bekerül még a ténylegesen megjelenésig. Egyelőre kétesélyes a csapat sikere, de ha ügyesen és lelkesen dolgoznak tovább, a programból még valami jó is kisülhet. G

Alwa's Awakening

FEJLESZTŐ: ELDEN PIXELS
MEGJELENÉS: 2017.02.02.
ÁR: 15 EURÓ (KB. 4700 FT)

A messzi északról érkező alkotás tökéletesen illik a „csemegék" közé, hiszen erősen a nosztalgiára épít. Maguk az alkotók is rajongói a korabeli NES-játékoknak, és ez maximálisan meglátszódik a két éve készülő akció-platformeren, ami leginkább a metroidvaniás vonalba illeszthető. Karakterünkkel oldalnézetben, csodálatos dallamok mellett fedezhetjük fel a több száz szobából álló területet, amit meg kell mentenünk a gonosztól. Közben természetesen új képességekre lelünk, olyan helyekre térhetünk vissza, ahol korábban elakadtunk, illetve ötletes főellenfeleket győzhetünk le. Az öt-hat órás szórakozást mindenképpen kínáló produkció sok újdonságot nem hoz, de szórakoztató és élvezetes múltidézés, ami elég is. G

80%

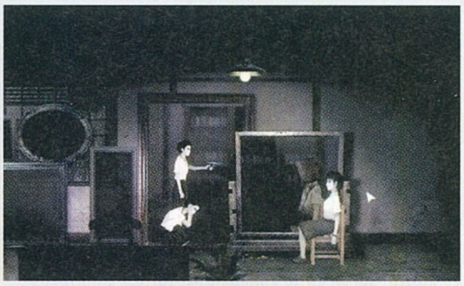


Detention

FEJLESZTŐ: REDCANDLEGAMES - **MEGJELENÉS:** 2017.01.12. - **ÁR:** 12 EURÓ (KB. 3700 FT)

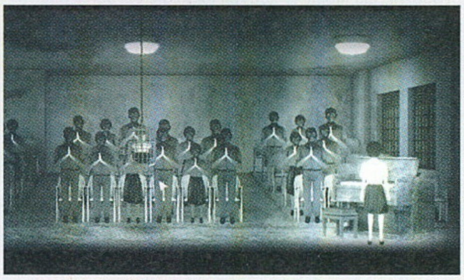
Úgy tűnik, hogy mostanában minden számra, avagy minden Radar alattra jut egy különleges, Ázsiából származó videojáték, ami a borzongatást és rémisztgetést az európaitól teljesen eltérő módon értelmezi. A nem is olyan régiben alakult RedCandleGames pedig ezúttal Tajvanból jelentkezett be, hogy hírül adhassuk, miféle rémálomszerű helyzetbe kerülhet egy fiatalember, aki egy átlagosnak tűnő napon, az iskolai padon ülve aludt el.

Amerikai vagy európai program esetében ilyenkor már számíthatnánk egy elmés Freddy-mondókára, mindenféle hallucinációra, démonokra, brutális vérengzésre – ehelyett a tajvani sztori hőse nyugodtan felébred, majd nem talál senkit az intézményben. Sem élőt, sem holtat, sem élőholtat, de belek sem díszítik a tantermet, csak az eső kopog halkan az ablakon, mialatt vihar dúl a szabadban. A kétdimenziós, oldalnézetes logikai kaland a klasszikus módon épül fel, avagy körbenézünk, minden szobát felfedezünk, összeszedjük a tárgyakat, amiket esetleg használhatunk a későbbiekben, majd elindulunk utunkra, hogy utánajárjunk, mi is történt. Azután összetalálkozunk egy lánnyal, a sztori pedig érdekes változáson megy át – nemcsak a főszereplő kiléte cserélődik le, hanem a műfaj is, hiszen a kísérteties és érdekes történet átvált igazi horrorba, amit a régies mítoszok, népi félelmek táplálnak túlvilági lényekkel, gyomorforgató jelenetekkel. Persze hiába a belsőségekkel teli mocsok, ha a hangulat nincs meg, ám a nagyjából kettő-négy órás sztori ezen a téren



remekel leginkább. A hatvanas éveket megelevenítő kaland a drámai fordulatokkal, a valós világra reflektáló elemekkel teli beteljesedés során garantáltan leveszi az embert a lábáról, ráadásul mindezért nem is kér sokat a csapat, elvégre a rövid végigjátszást ellensúlyozza az alacsony ár. Ha valaki szereti a Fran Bow, The Cat Lady és Downfall jellegű produkciókat a művészies megvalósítással, a Detention tökéletes lehet a Harvester Games következő játékára várakozás közben.

85%



CAYNE

FEJLESZTŐ: THE BROTHERHOOD - **MEGJELENÉS:** 2017.01.24. - **ÁR:** INGYENES JÁTÉK

Az afrikai csapat még másfél évvel ezelőtt adott magáról igazán ígéretes életjelet a STASIS megjelenésekor, amiről a 2015/10-es számban írtam egy kétoldalas tesztet. A klasszikus, izometrikus nézetben készült horror-kalandok (pl. Sanitarium) stílusában tető alá hozott program komor, meglehetősen melankolikus története igazán nagy hatással lett rám, emiatt aztán nagy örömmel fogadtam a THE BROTHERHOOD új játékát.

Pláne, hogy a CAYNE ingyenes, kizárólag akkor kell fizetnie bárkinek is, ha támogatná a fejlesztőket a Deluxe Edition megvásárlásával, ami artokat és zenét is tartalmaz a digitális tartalmak gyűjtőinek. Ennek a különleges verziónak a léte inkább eszmei fontosságú, hiszen ha valakinek tetszett a játék, csak bedobja a kosárba a különleges kiadást, fizet a kasszánál, a munkáért felelős testvérpáros pedig örül, hogy valami újba is bele tud vágni (tessék csak megnézni az oldal alján lévő híreket). Mindenesetre a stúdió új alkotása hiába nem kerül egy fillérbe sem, szégyenkeznie így sem kell a csapatnak, mert ami a 2015-ös produkcióban működött, az ezúttal is a helyén van.

A sztori a hősnő, Hadley körül forog, aki nem szeretett volna gyermeket a tervei miatt, mégis teherbe esett, orvosi kezelésénél esedékes altatása után pedig rideg, idegen, veszélyes helyen ébred. Még mindig terhesen, egy brutális beavatkozás kezdetén. Bár nem pontosan tudja, mi készül ellene, a sötét szoba horrorisztikus mivolta éppen elég indok ahhoz, hogy az egyetlen, fegyverként használható eszközt felkapva segítse ki őt a játékos a szorult helyzetből. Innentől kezdve a STASIS univerzumának egy másik szeglete vár arra, hogy felfedezd, méghozzá ugyanolyan depresszív, kilátástalannak tűnő, sokszor gusztustalan és a zsigerekig ható formában, mint azt tette a csapat bemutatkozása. Ám miközben a tartalom hasonló maradt, avagy a klikkelgetős mászkálás és felfedezés, az összes fellelhető tárgy, eszköz vizsgálata fontos elem a továbbjutásban, addig a külső komoly változáson esett át. Konkrétan sikerült többszörözni az élményt – a környezet részletgazdagabb és szebb, a mozgási fázisok életszerűbbek, a teljes összkép sokat fejlődött a 2015-ös debütálás óta. A fejtörők, logikai feladványok

persze megmaradtak, de miközben mind a tárgyhasználatból adódó kombinálás, mind pedig a gépek és programok alkalmazása komoly kihívás elé állíthatja még a tapasztaltabb veteránokat is, mindez nem hajlik igazságtalanba, maga a program végig logikus marad a saját módján. A szinkronok ezúttal is kicsit gyengék, ez lehetne talán a legnagyobb negatívum, noha azt is meg kell jegyezni, hogy még mindig nagyon sasszemnek kell lenni, könnyen elsiklik az ember tekintete egy-egy, a háttérbe beleolvadó elem felett, ami néha megnehezíti a továbbjutást. Egyébként viszont nagyszerű munka a nagyjából 3 órás CAYNE, jöhet a következő sztori.

85%

INDIE KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

POSZTAPOKALIPSZIS MOST

A STASIS és az ezen az oldalon kitárgyalt CAYNE fejlesztői új munkába kezdtek, a BEAUTIFUL DESOLATION elkészítéséhez pedig sikerült megnyerni a Wasteland atyját, Brian Fargót is. És hogy mi fortyog az afrikai boszorkánykonyhában? Természetesen egy izometrikus kalandjáték, posztapokaliptikus sztorival, némi retroérzettel. A siker viszont a közösségen is múlik: a Kickstarteren indult kalapozás február 18-án zárul, ezen áll a program sorsa is.

MACSKAJAJ

Szintén Kickstarter, de ez már egy sikeresen teljesített céllal – az Infinite Fall fantasztikus, egyedi külsővel megáldott kalandjátéka, a Night in the Woods február 21-én debütál végre a Steam kínálatában. A sztorira, a felfedezésre és a karakterek közti interakcióra nagyban építő produkció 20 eurós áron már elővásárolható, és sajátos vizualitása miatt mindenképpen igazi különlegességnek ígérkezik.

RETRÓBÓL STRATÉGIA

Az Evoland két epizódjával hírnevet szerző Shiro Games ezúttal új műfajban próbál szerencsét, a február 22-én érkező Northgard ugyanis városépítős stratégiaként lett beharangozva. Az északi mitológiára építő program a viking klánok harcát mutatja majd be egy frissen felfedezett, misztikus kontinensért, a 4X-elemeket is tartalmazó produkcióba pedig akár már korai hozzáférésben is belevethetjük magunkat.

Diluvion

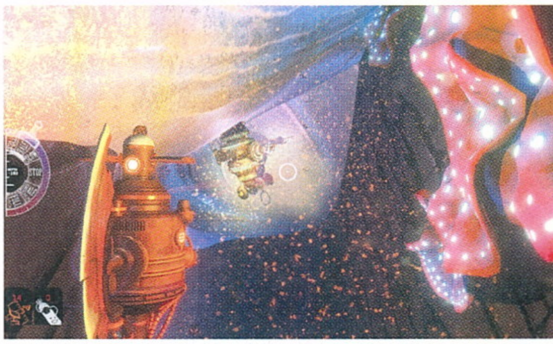
FEJLESZTŐ: ARACHNID GAMES – MEGJELENÉS: 2017.02.02. – ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

A Kaliforniából érkezett apró csapat már a tavalyi gamescomon is lenyűgözött a tengermélyi világgal, amit a semmiből épített fel, előzetes tapasztalataimról a 2016/9-es számunkban írtam egy keveset. Az év végére várt program megjelenése pedig bár kicsit csúszott, február elejétől bárki megvásárolhatja a különleges kalandot, amivel senki sem lőhet mellé, aki kicsit is kedveli Verne munkásságát, netán a steampunk stílust.

Az emberek megbüntetése elkerülhetetlenné vált, a legendák szerint iszonyatos haraggal sújtott le rájuk kevély, fösvény és haragos életük összes tettének következménye. A víz alá menekült túlélők gyermekei innentől már egy steampunkos, legendákkal teli világban nőttek fel, ahol egy-egy lesüllyedt épületrom árulkodott csak a régmúltról. Már a mendemondákon túl, amik szerint azonban van valami a veszélyes

vizeken és a még mindig erőszakkal élő kalózokon túl, ami elhozhatja a megbocsátást az emberiség bűnös tetteire. Ennek elérése a cél, megszerzéséhez pedig többre van szükség, mint egyetlen hajó, némi ólom és maximális kitartás.

A Diluvionról már most, februárban is elmondhatjuk, hogy az esztendő egyik legegyedibb játéka lesz, és leginkább azoknak ajánlható, akik gyermekkorukban falták Verne regényeit, esetleg gyengéd érzelmekkel viseltetnek a vízfelszín alatt játszódó kalandokkal szemben, amiknél csodás, soha nem látott világok elevenednek meg. A külső nézetes program minden elemében viseli a leírt témákkal szembeni rajongás jegyeit, amihez a csodás dallamok, a semmihez sem hasonlító látványvilág is hozzá tartozik. A Unityval dolgozó fejlesztők mindent kihoztak a motorból, amit tudtak, ennek eredményeképpen a szemcsés, egyszer sötétebb, máskor gyönyörű fényjátékkal megvilágosodó vidék titkait érdemes aprólékosan felfedezni, a legendás helyszíneket megtalálni. Elsőre fura az irányítás, mivel csak az előre- és hátramenet sebességeit állítgatjuk, miközben az emelkedésért és süllyedésért felelünk, de könnyen hozzá lehet szokni az újfajta kezeléshez. Ahogyan pedig haladunk előre, személyzetet



toborzunk, lootolunk, fejlesztünk, vásárolgatunk, kalózokkal és akár óriási lényekkel is megküzdünk. Jópofa, hogy nemcsak a lakóhelyekre, bázisokra, hanem elintézett ellenfeleinkre is rácsatlakozhatunk, így összeszedve minden mesés jutalmat (élelmet, amivel embereinket tartjuk életben; oxigént a légzéshez; lőszert a harcokhoz stb.), ami csak található a bárkán. Mivel már az indításnál kiválaszthatjuk, milyen kategóriájú kasztnival indulunk (lassabb, de erősebb, vagy inkább gyorsabb, gyengébb), többször is nekiállhatunk a kampánynak, ami a bázisépítéssel rengeteg izgalmat nyújt. Ajánlott vétel, igazi különlegesség, egyedi külsővel. ◘

80%

Phoning Home

FEJLESZTŐ: ION LANDS – MEGJELENÉS: 2017.02.07. – ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

Vannak olyan játékok, amiknél az embernek elég megtekintenie a trailert, és máris azt érzi, hogy valami nagy dolog van készülőben, a bemutatott alkotással pedig muszáj összeismerkednie. Ilyen volt esetemben a Phoning Home, ami egyfajta kaland-logikai-akció egyvelegként a zenével, a látvánnyal és a hangulattal egyszerre vett le a lábamról, amikor pedig kiderült, hogy mindez egyetlenegy ember munkája, egyből megemeltem képzeletbeli kalapom.

Persze egyből előnnyel indul az, aki korábban a YAGER csapatában dolgozott, és ezt a szakértelmet egyszemélyes csapatként viszi tovább, de láttunk már olyat, mikor a név hangosabb volt a képességeknél. A német Marko Dieckmann esetében nincsenek ilyen problémák és hiányosságok, hiszen az Unreal 4-es motorral készült nagy kalandon annyi látszódik csak, hogy indie produkció, de sok tekintetben még így is felveheti a versenyt egy-egy AAA-kategóriás produktummal. A külső kifejezetten szép, a zenék fantasztikusak, a szinkronszínészek pedig mindent megtesznek azért, hogy a vásárló valóban egy idegen bolygón, robotok társaságába képzelje magát.

Mert bizony egy idegen planétán landolunk, ION, a robot „bőrébe" bújva, a Rövidzárlatból szökött Johnny 5 (némi WALL-E beütéssel) pedig ET módjára szeretne hazatelefonálni, hogy felhívja rá a figyelmet: bolygója lakosai végre nyersanyagokban gazdag, élhető helyre költözhetnek. Ebben a misszióban kell segítenünk a kis robotot, ami eleinte sok felfedezéssel és barkácsolással jár, majd rábukkanunk kis társunkra, a nálunk korábban érkezett ANI-ra, avagy egy másik robotra. Innentől drasztikusan megváltozik a külső nézetes program, pláne azt követően, hogy fura lények élednek fel jelenlétünk észrevételét követően. Óriási kőgólemekkel találkozhatunk, fura energiaentitások támadnak ránk, sőt sokkal nagyobb veszélyekkel is szembe kell néznünk a kampány során. Kis társunk pedig bár nagy segítség a harcokban, ideiglenesen repülni velünk ellentétben nem tud, így nekünk kell az elérendő platformokra helyeznünk, teleportáló kapukat megnyitva segíthetünk neki leküzdeni az akadályokat, ami részben logikai ízt is ad a produkciónak. Azonban miközben a zenék borzongatóak, a külcsín pedig sokszor gyönyörű, sajnos vannak hibák is. Az éjszakák túl hosszúak (nemcsak nyitott világ, de időjárás- és napszakváltozás is van), a vaksötétben alig látni valamit (úgy tűnik, a teleportálást, lézerfegyvert, robotikát már feltalálták, de a lámpát nem), a robotok pedig kicsit esetlenül mozognak. Sőt lassúak is, ami miatt a kaland sokszor nyögvenyelőssé válik. Kifejezetten sajnálom ezeket az úgymond apróságokat, mert egyébként kiemelkedő élmény a Phoning Home, az meg szinte hihetetlen, hogy egyetlen ember munkája. ◘

80%

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

➲ Sziasztok! Abban szeretném kérni a segítségeteket, hogy az új COD-dal játszom, és a Burn Water küldetés végén, mikor kijutunk az űrbe, eltalálják a hajónkat, és újra egyenesbe kellene hozni a hajót (ami magától megy, semmit nem kell csinálnom), na, ott nem hozza egyenesbe automatikusan a hajót, és mindig felrobban. Semmit nem tudok benne csinálni, mert az egész egy átvezető, de mégsem tudok továbbmenni, mert egyszerűen a hajó nem áll vissza egyenesbe, és kisvártatva felrobbanok (mintha az átvezető „nem lenne jó"). Nem tudom ez milyen jellegű probléma, és hogy hogyan lehetne megcsinálni. Már újrakezdtem az egész játékot, az sem segített. Tudtok segíteni? Tudjátok, mi lehet a baj?
Előre is köszönöm, ➲ SZABOLCS

Átolvastam jó pár codos fórumot, de csak azt láttam, hogy rengeteg ember szívott ezzel a problémával, viszont „normális" megoldást senki nem tudott kitalálni (talán nem is nekik kéne...). Esetleges megoldások közül néhány:
– visszalépett a küldetésekben addig, amikor a hajót lehetett újrafegyverezni (skinezni), és itt alapállapotra állt vissza, nem változtatott, de ez kb. egy vagy két embernél működött
– felbontást váltott, drivert cserélt, etc., néha beesik valaki, aki azt állítja, hogy nála jó volt, de senki másnál
– http://tinyurl.com/zc3uzx6 link tartalmaz egy befejezett mentést a küldetésről, ezt kicserélheted a sajátoddal az útmutató szerint (a videó leírásánál ott a save fájl linkje). Értelemszerűen mindenkinél működik, ezt javasolnám.

THE CREW

➲ Szia, Tika! Letöltöttem a The Crew-t a uPlayről, de amikor el akarom indítani, telepíti a Microsoft C-t vagy mit, és akkor lefagy a gép.
Mit tehetek ez ellen? ➲ MAGOR

Valamelyik Visual C++ redistributable verzióval lesz gond, azt nézd meg, hogy a következő útvonalon, a Program Files(x86) – Ubisoft – Ubisoft Game Launcher – games – The Crew – Support – Software mappából a vcredist, illetve a többi hasonló segédprogram telepíthető-e (mindegyiket egyesével futtasd, telepítsd).

SNIPER: GHOST WARRIOR

➲ Szia, Tika!
A Sniper egy kicsit szaggat, és nehezen lehet vele játszani, nem tudom miért, mert a konfiguráció (még az ajánlott is) megfelel! A CS:Go-val pedig az a baj, hogy csak offline-ba megy!
Előre is köszi!

SNIPER:
A játékon belül, a menüben navigálj el az Options, Video részig, és itt a Best Performance-t jelöld ki, okézd le. És úgy próbáld.
CS: GO
Esetleg ezt próbáld meg: zárd be a Steamet, aztán menj el a telepítési könyvtárába (általában X:\Program Files (x86)\Steam), nos, itt minden mappát és fájlt törölj ki, KIVÉTEL a steamapps mappa (ebben vannak a már letöltött játékaid), illetve a steam.exe-nek is kegyelmezz meg. Amikor végeztél, indítsd el rendszergazdaként a steam.exe-t, várd meg, amíg felépül az új kliens, és a CS: GO-n jobb egérgomb, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül, és futtasd le a Játékfájlok épségének ellenőrzése funkciót. Ha még mindig offline, vírusirtót, tűzfalat kilőni. Ja, és Hamachi és egyéb virtuális hálózatkliensek nehogy fussanak a háttérben!

LORDS OF THE FALLEN

➲ Szia!
Az lenne a gondom, hogy már az első indításnál azt írja ki, hogy a lordsofthefallen.exe működése leállt. Próbáltam ablakos módban indítani, de nem jött be! Nem tudsz valami megoldást?

Pedig, ha nem az ősrégi VGA driver (frissíteni), vagy a gépigényből lefelé kilógó masina (ellenőrizni) a ludas, akkor csak az ablakos mód lehet a nyerő. A Steam telepítési könyvtárában az alábbi útvonalat kövesd: Program Files(x86)/Steam/SteamApps/Common/Lords of the Fallen/, és itt a settings.ini fájlt nyisd meg, Jegyzettömbben keresd meg a fullscreen sort, és a végén lévő értéket írd át false-ra (ha elindulna, a játékon belül már állíthatsz normális felbontást, és teljes képernyős nézetet).

PINBALL FX 2

➲ Szia, Tika!
Gondom támadt a Pinball FX2 nevű játékkal. Maga a játék működik szépen viszont egy ideje eltűnt teljesen az a felület, ami a pontszámláló tábla, illetve ahol információkat közöl a játék. Ugye a bal felső sarokban volt korábban, és most semmi nincs. Ez főként azért zavaró, mert egyrészt nem látni a pontokat, ami még a kisebb gond, viszont a missziónál sem látom, hogy mit kéne csinálni. Ugye bizonyos asztaloknál ki kell választani valamit, s azt sem lehet látni, semmit. Így elég frusztráló játszani. Amióta új monitorom van, tulajdonképpen azóta csinálja ezt. A monitorom egy Samsung LS24D300HS Full HD-s, 24"-os, LED monitor, ha ez számít valamit. Próbáltam kisebb felbontásra venni, de láttam, hogy nem ez a gond. Mit lehet csinálni, hogy újra működjön ez a része? Ha tudsz benne segíteni, nagyon megköszönném :)
Előre is köszönöm. Üdv, ➲ CSABA

A beállításoknál (Help&Options, aztán Settings), a Video részben a Dot matrix size sorban lehet visszakapcsolni ezt a képernyőt, pontosabban a méretet állíthatjuk, de ennek egyik eleme az Off kapcsoló, na, olyan állásban ne legyen! A másik ide tartozó beállítás a Dot matrix position, amivel azt adhatjuk meg, hogy a képernyő melyik részén legyen, ezt is nézd meg.

STAR WARS BATTLEFRONT

➲ Szia!
A Star Wars: Battlefront című játékkal van problémám. Ahányszor el szeretném indítani, ez az üzenet fogad: A program nem indult el, mert MSVCP120.ddl hiányzik a számítógépről. A probléma megoldásához próbálja meg újratelepíteni a programot.
Na most, az Origin programon belül négyszer ellenőriztettem a fájlokat, az Origint is újratelepítettem, hátha azzal van a hiba, de semmi. Érdekesség, hogy a legutóbbi Windows 10 frissítés óta vacakol a program. Kérlek, ha tudsz, sürgősen segíts! A játékot nem igazán szeretném újratelepíteni (Season Pass, Level 100 miatt), bár, ha felhőbe tudom feltölteni biztonságosan, akkor csapatom neki.
Köszönettel: ➲ ÁKOS

A Visual C++ környezethez tartozik ez a fájl, szóval, ha innen újratelepíted a csomagokat: http://tinyurl.com/ookl3c6, akkor helyre kell rázódnia. Az MS Visual C++ 2015 és 2013 Redistributable Packages kell csak.

ASSASSIN'S CREED

➲ Kedves PC Guru!
A segítségeteket szeretném kérni az Assassin's Creed 3-mal és a Rouge-gal kapcsolatban. Általában PS4-en játszom, ezért nem igazán értek a számítógépes játékokhoz. Mindkét programmal az a problémám, hogy miközben játszok, szinte folyamatosan 20 FPS alatt mozognak a játékok, még a leggyengébb grafikai beállítások mellett is. Pedig a gépem bőven megfelel a játékok rendszerkövetelményeinek (Intel Core i7, 3630QM CPU 2,40 GHz, RAM 8,00 GB). Mit kéne tennem? Válaszotokat előre is köszönöm,
Hű olvasótok, ➲ PETI

A CPU miatt, ha jól sejtem, ez egy laptop lesz, a videokártyád pedig a processzorba integrált Intel HD4000. Nos, utóbbi nem egy sebességbajnok, de a leggyengébb beállításokon azért ennél többet kéne villantania. Ellenőrizd, hogy a Vezérlőpultban az Energiagazdálkodásnál a Legjobb teljesítmény legyen beállítva, és a gyártó, mármint a laptopod gyártójának oldaláról (vagy az Inteléről) pedig lehet, hogy a videokártyának is kéne egy driverfrissítés.

GUILD WARS 2

➲ Sziasztok, kedves PC Guru-sok!
Az említett játékkal lenne egy érdekes problémám. Le akarom tölteni, és 11 720 Kb-ot leszed, aztán kiírja: unable to verify the guild wars 2 executable. Please try again. If the problem persits, uninstall, reinstall or go to support. Már újraraktam háromszor, de semmi. Tudnátok segíteni?

Keresd meg a Guild Wars telepítési könyvtárát, töröld a GW2.exe fájlt, majd a GW2.tmp nevű fájlt nevezd át GW2.exe -re. Aztán ezt az átnevezett exe fájlt futtasd...

IMPERIUM GALACTICA 2

➲ Kedves PC Guru Szerkesztőség!
A napokban kedvet kaptam egy kis IG 2-höz. A problémám az lenne, hogy bár megvan az eredeti verzió, a CD-t nem akarom folyamatosan pörgetni a gépemben, miközben játszom a kampányt (egyrészt, mert idegesítő, másrészt meg, mert elég gagyi a DVD olvasóm). Szóval az lenne a kérdésem, hogy hogyan lehetne CD függetlenné tenni a játékot?

A nyakamat azért nem tenném rá, de úgy rémlik, hogy az 1.14 nem-hivatalos frissítés után már nem kellett a lemez. Az említett javítócsomagot innen tudod behúzni: http://tinyurl.com/gllur6e

GOOCUBELETS

➲ A GooCubelets játékkal lenne problémám. Amikor be akarok lépni, ezt írja ki: A GooCubelets működése leállt. Hogy tudom ezt a hibát kijavítani?
Üdv.: ➲ BALÁZS

Először csináld végig a szokásos ellenőrzési procedúrát: rendszergazdaként indítod a Steamet, aztán a Goocubeletsen nyomsz egy jobb egérgombot a Steam kliensben, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül, és Játékfájlok épségének ellenőrzése funkciót lefuttatod, majd utána újra jobb gomb a Goocubeletsen, Tulajdonságok, Indítási opciók beállítása, és oda illeszd be, hogy „-force-d3d9" idézőjelek nélkül, aztán OK.

SOCIAL CLUB

➲ Sziasztok! Van egy pár napja fennálló problémám, amit nem tudom, hogyan tudnék orvosolni. A GTA V használatához szerettem volna bejelentkezni, amikor is kiírta, hogy helytelen e-mail vagy jelszó. Próbáltam jelszóemlékeztető/megváltoztató e-mailt kérni, de az több alkalom után sem érkezett meg. Próbáltam magán a weboldalukon is belépni, ugyanez a történet. Néztem a supportot, többeknek van ilyen problémája (vagy hasonló), amire az admin azt válaszolja, hogy „your account's login attempts have been reset, so you should be able to sign in", de én nem tudok írni oda bejelentkezés nélkül, és nem tudom én is kérni ezt. Kérdésem: hogyan tudnék bejelentkezni/jelszó változtatni/vagy akármit is csinálni, hogy tudjak a GTA V-tel játszani? Segítségeteket előre is köszönöm! ➲ MÁTÉ

Sokszor előfordul, hogy a rossz e-mail címmel/jelszóval próbál belépni a delikvens (velem is megesett), aztán nem veszi észre, hogy 3 sikertelen kísérlet után a rendszer automatikusan kizárja (ilyenkor több órán át várni kell, amíg a tiltást leveszik). A weboldalon próbálkozz, és ne az e-mail címmel, hanem a felhasználóneveddel! A https://socialclub.rockstargames.com oldalon ugyanis usernevet is elfogadja, mert abból, hogy az új jelszót kérő levelek nem érkeznek meg, arra tippelnék, hogy az e-mail cím nem stimmel. Ha sehogy sem tudsz bejutni, akkor kreálj új Social accountot, úgy már hozzáférsz a supporthoz, és tudsz nekik jelezni.

DARK SOULS

Nos, nekem az lenne a problémám, hogy kaptam egy dobozos Dark Souls Prepare to Die editiont. A DVD-t behelyeztem a DVD olvasóba, de nem történt semmi. Megpróbáltam Steam-en beaktiválni a kapott kódot, letöltötte, és mikor rákattintok az indítás gombra, ugyancsak nem történik semmi.
Válaszotokat köszönöm!

A Steam jó ötlet volt, most még annyit próbálj, hogy rendszergazdaként indítod a Steamet (jobb klikk az ikonján, Futtatás rendszergazdaként), és aztán a Dark Soulson nyomsz egy jobb egérgombot a Steam kliensben, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül, és Játékfájlok épségének ellenőrzése funkciót ráereszted, majd a játék indítása.

ASSASSIN'S CREED 3

➲ Tisztelt Tika!
Most az AC3-mal lenne gondom. Az Uplayről szedtem le az Ubi 30 event keretében, és mikor elindítom a játékot, semmi gond. Ám amikor elkezdem irányítani Desmondot és Haythamet, akkor a kép rázkódni kezd mindenfelé, és az irányítás is szar lesz egy rövid ideig (szegény ember csak jobbra fordul, és úgy megy). Újraraktam egy barátom tanácsára, az sem segített. Fullon van a grafika. Próbáltam sakkozgatni a beállításokkal, az sem jó neki.
Kérem, segítsen! Köszöni: ➲ PETI

Tipikus tünet, amikor egy gamepad vagy egyéb kontroller (pl. kormány) csatlakoztatva van, de billentyűzetről játszunk. Amennyiben ez történt, egyszerűen csak húzd ki az eszközt.

CROSSOUT

➲ Üdv, Guru!
Megvettem Steamen a fent említett játékot, de mivel ez a játék még bétában van, félek, hogy miután vége a bétának nem tudok majd használni. Csak azt szeretném kérdezni, hogy a béta után is megmarad nekem a játék? Üdv, ➲ KORNÉL

A Steamen ugye nem bétának, hanem Korai Hozzáférésnek hívják, és nem kell aggódni, ez éppen azt jelenti, hogy magát a játékot vásároltad meg, csak már a korai verziót is használhatod (ezt a verziót fogják addig frissítgetni, amíg véglegessé nem válik).

BORDERLANDS 2

➲ Üdv!
A problémám az lenne, hogy nagyon sokszor esik az FPS 20-alá, és úgy játszhatatlan. Ezen a gépen elvileg nem kellene ilyet csinálnia: AMD Athlon X4 740, AMD R9 380, 16GB RAM, Win10. High-on játszottam coopban, kiléptem, és később, amikor visszaléptem már ilyen volt, mit kéne csinálnom vele (a játék steames)?

Valószínű, hogy a PhysX miatt, a játék beállításainál keresd meg, és tedd kikapcsolt állapotba ezt a funkciót, vagy az Nvidia oldaláról húzz le újabb drivert hozzá: http://tinyurl.com/j3wrk8e

MAFIA 3

➲ Szia, Tika!
Van egy nagy-nagy problémám a Mafia 3-mal. A probléma a következő: „ A program nem indult el, mert api-ms-win-crt-runtime-l1 -1 -0.dll hiányzik a számítógépről.
Amit már próbáltam:
1. Újratelepítettem.
2. Net framework felraktam régebbit, de úgy sem indult el.
3. DirectX-et felraktam.
4. Videokártya driver (Nvidia) felraktam az újat.
5. Frissítettem az egész rendszert (Windows 7-em van).

A gépigénnyel elvileg nem lehet gond: I7 4790 , 8gb ram, GTX 760 OC videokártya.
Már nem tudom mi tévő legyek!
A válaszodat előre is köszönöm!
Hű olvasótok, ➲ BALÁZS

A játék telepítési főkönyvtárában kéne lennie egy _CommonRedist nevű mappának (a hivatalos verzióban legalábbis van), na, onnan MINDENT telepíteni kell! És pluszban még kell ez a Windows update: http://tinyurl.com/hn4swa3

ELŐFIZETÉS

➲ Szia, Tika!
Külföldről lehet-e előfizetni?

A külföldi előfizetés esetében mindenképp egyeztetni kell az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, de megoldható a dolog.

FAR CRY 4

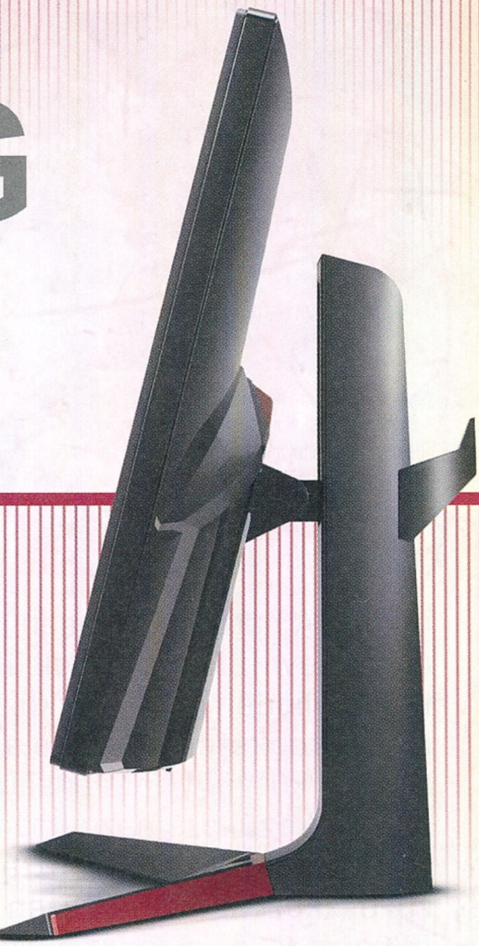
➲ Sziasztok, PC Guru-sok!
A minap megvettem a Far Cry 4-et, és látom, a Uplay aktivációt vettem meg (Steamen vettem, mert akciós volt), a neve Far Cry 4 (RoW) Uplay activaction. Letöltöttem, és elindítom, de nem csinál semmit. Először elindult a Uplay, regisztráltam rá, de a Uplayből kimentem véletlen, csináltam egy acc-ot, újra bementem, el akarom indítani Steamen, és semmi. Tölt és kiírja, hogy játszok a Steamen, és mintha automatikusan kidobna a játékból. Rámegyek arra, hogy játék, és semmi.
Kérlek, segítsetek!

A ubisoftos játékokhoz mindenképp kell külső Uplay account (Steam ide vagy oda), tehát ez nem szokatlan, ahogy az sem, hogy a Steam automatikusan beléptet, és az első indításkor beaktiválja a játékot a Uplayre. Ám, ha már kiléptél „véletlenül", akkor mi a fenéért csináltál új accountot (hiba). Tessék visszalépni azzal, ami az első indításkor megvolt, amúgy a Uplayen (az első accounton) nyoma kell, hogy legyen a játéknak. A Steamet indítsd el rendszergazdaként (ikonján jobb gomb, Futtatás rendszergazdaként), aztán ugyanígy indítsd el a Uplayt, majd a Uplayből a játékot.

ASUS
IN SEARCH OF INCREDIBLE
ASUS N·SERIES
SonicMaster
ASUS N551VW-FW254D
• Intel® Core™ i7-6700HQ processzor
• 8 GB RAM
• 1 TB HDD
• NVIDIA GeForce GTX960M
• Matte carry táska
269 900 Ft
DIGIPRIME.HU
WWW.DIGIPRIME.HU I INFO@DIGIPRIME.HU I +36(70)286-4298 I 1074 BUDAPEST, DOHÁNY U. 63/B
*Az Intel, Intel logó, Intel Inside, Intel Core, és a Core Inside az Intel Corporation védjegyei az Egyesült Államokban és más országokban.
intel
CORE i7
inside

SZÉLESVÁSZNÚ GAMING

LG 34UC79G



[ÍRTA CHOCHO] **A gamer monitorok piacán nem láttunk markáns fejlődést a tavalyi évben, ezért is ért bennünket meglepetésként az LG vállalása: 21:9-es kijelző játékosoknak, ami nem merészkedik az UHD-territóriumba, de azért kellően jó készülék.**

Az LG 34UC79G egy hatalmas dobozban érkezett meg a PC Guruhoz, ami nem csoda, hiszen a kartoncsomagolás egy 34 hüvelykes óriást rejt, ez pedig átszámítva 86,3 centiméteres képátlót jelent – gyakorlatilag egy átlagos tévé mérete. Míg azonban a televíziók megtartották a 16:9-es képarányt (ennek sugárzási, illetve praktikai okai vannak), addig a monitorok új vesszőparipája az „ultra widescreen", avagy a 21:9-es képarány.

A PC Gurunál több ilyen monitor is járt az elmúlt években, így aki olvasta a teszteket, tudja, mire számítson egy ilyen eszközzel kapcsolatban. Akik azonban lemaradtak a többszörös konklúzióról, azok elégedjenek meg egy rövid summázással: a 21:9-es képarány azért jó, mert több alkalmazás fér el rajta, mint egy 16:9-es megjelenítőn, ez pedig főleg munkához jön jól. Grafikusként, dizájnerként például előnyös, hogy nem kell két azonos monitort használni, amiket teljesen pontos kalibrálás esetén sem lehet 100 százalékig azonos színekre optimalizálni – ez ugye okozhat torzulást egy kép színeiben, ami elkerülhető egyetlen széles panel használatával. Ez eddig szép és jó, de mi köze van a 21:9-es képaránynak a játékokhoz? Nos, eddig nem volt sok, aztán jött az LG, és felborította a szokásjogot.

AZ LG MONITORA EGY KIFEJEZETTEN JÓ TERMÉK, AMELYNEK MÉG A MAGAS ÁRA IS INDOKOLT. ENNEK ELLENÉRE TÉNY, HOGY DRÁGA JÁTÉKSZER...

IPS-SEL SZÉP AZ ÉLET

Kezdjük a legfontosabb technikai adatokkal: a 34UC79G egy IPS-panellel felszerelt monitor, ami ráadásul legfeljebb 144 Hz-en rajzolja ki a képet. Ez azt jelenti, hogy kellően erős PC esetében akár 144 „látható" képkockát is megjeleníthet egyetlen másodperc alatt, mindezt úgy, hogy a színek végig élénkek és telítettek maradnak, nyoma sincs a TN-Film eljárás homályos, hamiskás színvilágának, életlenségének. Mindennek a csodának persze ára van, és most nem a pénzről beszélek, hanem a felbontásról: mivel UHD-ben ezt a rengeteg adatot szinte alig lehet átpréselni valamin, illetőleg a legerősebb gamer PC-k sem igazán birkóznak meg a feladattal, az LG mérnökei a könnyebben kiszolgálható 2560x1080-as felbontásnál maradtak. Így is HDMI 2.0 vagy DisplayPort kell a működtetéséhez.

Ez csak kicsivel magasabb a mezei Full HD-nál, ami ugyan lefelé biggyesztheti az érdeklődők száját, de fontos megérteni, hogy ennél magasabbra tornászva a felbontást az ár is emelkedne, nem beszélve a monitor kihasználhatóságáról. Szóval maradunk az UHD alatt, cserébe 5ms-os válaszidőt és 1000:1-hez valós kontrasztarányt kapunk, na meg egy csomó extra funkciót, amelyek persze most is megkérdőjelezhető hasznosságúak.

KELL? NEM KELL?

Kezdetnek ott van az AMD saját hardveres képszinkronizációs megoldása, a FreeSync, ami ugye megfelelő AMD videokártya esetében megakadályozza a framerate-ingadozás okozta képtörést. Ez jópofa technikai eredmény, annak idején sokan a csodájára jártunk, főleg amikor az Nvidia először mutatott be hasonlót G-Sync néven. Értelme azonban csak akkor van, ha a megjelenített képkockák mennyisége 60 alá esik – ez egy erős gamer konfignál szinte sosincs így, afelett pedig nincs képtörés, főleg nem 144 Hz-en. Mivel a monitor 160 ezer forintba kerül, esélyes, hogy a vásárlóknak erős PC-jük van.

Kiemelendő még az úgynevezett 1 ms mód, ami nem jelent mást, mint trükközést a háttérvilágítással. Elméletileg a monitor ilyenkor átveri a szemet, és olyan hatást kelt, mintha 1 milliszekundum alatt képet frissítene, ez azonban nincs így. Az eredmény ennél fogva nem túl meggyőző, sőt a funkció aktiválása villódzást eredményez, ami zavarhatja a felhasználót.

JÁTÉK KÖZBEN

Ezek az extrák persze csak azért kerültek a monitorba, mert egyrészt alig emelnek az árán bármit is, másrészt pedig lehet villogni velük a különböző sajtóeseményeken. A puding próbája tehát ezúttal is marad az evés, és az a helyzet, hogy az ízvilággal meg leszünk elégedve.

A 34UC79G képe gyönyörű, könnyen kalibrálható, 34 hüvelykes mérete pedig tekintélyt parancsol, 2560x1080 ide-oda. Hatalmas élmény játszani egy ilyen monstrumon, mivel pedig a legtöbb modern játék támogatja a 21:9-et, ezért sokszor többet látunk a játéktérből, mint a 16:9-et használó gamerek – ez különösen multiplayer FPS-ekben jön jól.

Ráadásul a kijelző nem csak széles, de ívelt is, ami pont középen ülve olyan hatást kelt, mintha „körülvenné" a játékost a kép. Ehhez érdemes hozzávenni a remek ergonómiát, hiszen a monitor magassága és szöge egyaránt állítható, a viszonylag könnyű összeszerelhetőséget, a stabilitást és a vad külsőt, és lám, kapunk egy remek gamer monitort, ami mindenki szemét vonzza majd az asztalunkon.

AZ A BAJ...

Vagy nem; mint írtam, a monitor 160 ezer forint, és bár a hasonló kaliberű, más gyártók által piacra bocsátott készülékekhez képest így is olcsó (azok olyan 250 ezer forintnál kezdődnek), ennyi pénzért így sem nagyon merem ajánlani, mert ez a felbontás 5-6 év múlva már kevésnek tűnik majd, monitort pedig hosszú távra vásárol az ember. Ez azonban nem az LG hibája, ők megtették, amit lehetett, és ezért jár a piros pont. G

Eszköz: **monitor**
Info: **https://lg.com/hu**
Ár: **159 990 Ft**

PRO	KONTRA
– IPS kijelző – ívelt, 21:9-es kép – 144 Hz	– nem UHD – drága

2017-ES ÖSSZEFOGLALÓ

CES®

[ÍRTA **BODAK**] A hagyományosan Las Vegasban megrendezésre kerülő Consumer Electronics Show (CES) az év első és talán legjelentősebb elektronikai bemutatója. A kiállításon minden olyan eszköz fellelhető, mellyel fogyasztóként találkozhatunk, az elektromos fogkefétől kezdve a számítástechnikai eszközökön át egészen az autókig. Minden kütyüt képtelenség lenne felsorolni, sőt fölösleges is, így mint mindig, most is azok közül szemezgettünk, amelyek olvasóink számára jó eséllyel a legérdekesebb, legelőremutatóbb fejlesztéseknek számíthatnak.fogkefétől kezdve a számítástechnikai eszközökön át egészen az autókig. Minden kütyüt képtelenség lenne felsorolni, sőt fölösleges is, így mint mindig, most is azok közül szemezgettünk, amelyek olvasóink számára jó eséllyel a legérdekesebb, legelőremutatóbb fejlesztéseknek számíthatnak.

Játékos szemmel már két évvel ezelőtt is a virtuális valóságban rejlő lehetőségek álltak a középpontban, már azok reménybeli megvalósulásán túl. Nincs ez másként idén sem, szinte ellepték a standokat a különböző VR-kütyük, kiegészítők és prototípusok. Nem meglepő, hiszen a technológia mostanra betört a piacra, és még ha nem is mondhatjuk rá, hogy minden álmunkat valóra váltotta, de jelen van személyi számítógépeken, PlayStationön és mobilokon is. Érthető módon sokan szkeptikusak a koncepció jövőjét illetően: mindegy, hogy a megboldogult Kinecttel vagy a halálra ítélt 3D televíziózással állítunk párhuzamot, kell pár év, mire kiforrja magát a technológia – vagy épp eltűnik a süllyesztőben.

A HTC a CES 2017 során tartott bemutatójára két új, a VR-élmény fokozására fejlesztett kiegészítővel készült. A gyártó headsetjére szerelhető fülhallgató, a Vive Deluxe Audio mellett a Vive Tracker elnevezésű kütyü is debütált, mellyel gyakorlatilag bármiből kontrollert lehet faragni, már ha ezt a fejlesztők is támogatják. De miért ne tennék, hiszen a Vive Tracker tulajdonképpen nem más, mint egy szinte bármire rögzíthető jeladó, melynek pozícióját a Vive szenzorai érzékelni tudják. Az ötletes készülékkel például sporteszközöket, vagy éppen fegyvert is helyettesíthetünk, de a lehetőségek tárháza csak a fantázián múlik – a bemutató során például egy speciális tűzoltótömlőre szerelték, és akár tűzoltók kiképzésére is alkalmas, komplett szimulációt demonstráltak, melyben elektromos tüzet kellett oltani.

Egy prototípus bemutatásával a Lenovo nyilvánvalóvá tette, hogy beszáll a VR-sisakok versenyébe. Hogy pontosan mikor, azt még nem tudni, de a cég még idén szeretné piacra dobni a készüléket, mely a Windows 10 alá készülő headsetek sorát nyitja (ez annyit tesz, hogy minden Windows Store programot képes lesz futtatni elfogadható rendszerkövetelmények mellett). A már amúgy is kiélezett versenyben a Lenovo minden eddiginél magasabb, szemenként 1440×1440 pixel felbontású OLED kijelzővel vértezi fel headsetjét, e mellé társul két elülső mélységérzékelő kamera, hogy a szoba méretű élményre is alkalmas legyen a kütyü, és ki tudja, talán a kibővített valósághoz is szükség lehet rá. Azért tudunk csak találgatni, mert a bemutatott eszköz egyelőre csak egy koncepció, nem volt működőképes, de nagy terveket szövöget a Lenovo – a sisak nemcsak nagyobb felbontású, hanem könnyebb is lesz a versenytársainál, és a súlyelosztáson is változtatnak a mérnökök, hogy a lehető legkényelmesebb legyen. Mindennek tetejébe ráadásul úgy számolnak, hogy 300-400 dollár közötti áron tudják majd piacra dobni.

EGY KÜTYÜ MIND FÖLÖTT...

A CES 2017 standjai mellett tech-óriások neves, befolyásos képviselői is tiszteletüket tették, néhányan kifejtették véleményüket is a technológia jelenét és

A CES minden évben hatalmas buli, nem volt ez másként 2017-ben sem. Igaz, idén visszafogottabbnak bizonyult a parti.

A TÉVÉ FÉNYEREJE IS SZÁMÍT

A fehér szín előállításához az azt alkotó vörös, kék és zöld LED-ek teljes fényerejére szükség van. Minél nagyobb a fényereje a kék pixelnek, annál közelebb kerül a fehérhez, de ha például 1000 nit a maximum, akkor összesen 1000 árnyalatát láthatjuk a teljes kéknek a közel feketétől a közel fehérig. Ebből értelemszerűen az adódik, hogy ha nagyobb a fényerő skálája, több színt állíthatunk elő, a Dolby kísérletei alapján körülbelül 10 000 nit fényerejének skáláján vagyunk képesek érzékelni a különbséget az összképet tekintve.

Tévék, tévék és tévék – az új őrület a HDR és a fényerősség, az UHD-mánia viszont megállt az egyelőre optimális 4K-nál.

jövőjét illetően is. A Qualcomm részéről Tim Leland elmondása szerint még harminc év, mire a virtuális és kibővített valóság teljesen kiforrottá válik, és tényleg olyan lesz, mint amilyennek legvadabb álmainkban képzeltük. Leland hangsúlyozta, hogy még van hová fejlődniük a VR-sisakoknak, elsőként a kábelektől szabadítják meg az eszközöket, a legnagyobb potenciált azonban ott látja, ahol ez már adott: a mobilokon. Éppen ezért a jövőt illetően úgy vélekedik, hogy a „végső" eszköz egyetlen hordozható készülékben hozza el a megvalósult virtuális álmot: ez egy AR- és VR-képes, állandó 5G internetkapcsolattal rendelkező, mesterséges intelligencia segítette okosszemüveg lehet. Persze Leland úr elképzeléseinek hátteréül az is szolgálhat, hogy munkaadója, a Qualcomm az egyik legnagyobb beszállító a mobilpiacon, ettől függetlenül van abban ráció, amit mond. Főleg, ha hozzátesszük, hogy Jack McCauley, az Oculus társalapítója is gyakorlatilag ugyanezen a véleményen van, hiába cége az egyik főszereplő a VR-sisakok gyártói között. McCauley egyértelműen a Rift súlyát, árát és helyhez kötöttségét jelölte meg legfőbb hátrányokként, és szintén a mobileszközökben látja a VR jövőjét. Annak fényében főleg, hogy a Gear VR-ból eleddig már több mint 5 millió egység talált gazdára.

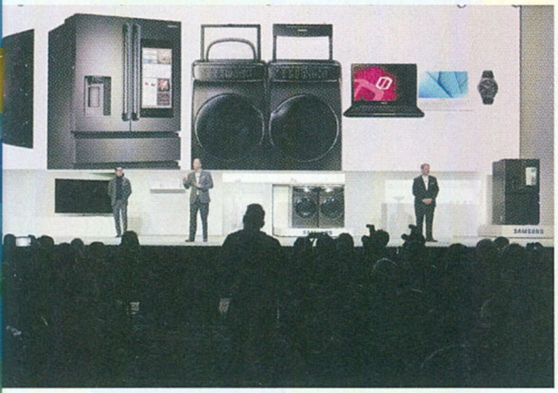
Persze van az a teljesítmény, amit a mobileszközök nem képesek kipréselni magukból, röghöz kötött számítógépeink azonban igen. Éppen erre alapoz az IMAX is az „IMAX VR centre" ötletével, mellyel a kihasználatlan termeket alakítják át 10-14, VR-kapszulákkal felszerelt szórakoztató egységekké. Egy-egy kapszula egy 5×5 méteres területen kerül kialakításra, ez bőven elég helyet ad több személynek is az élmény kipróbálására. Az első ilyen helyszín éppen a CES 2017-nek helyet biztosító Los Angelesben, a második pedig Londonban nyílik meg hamarosan, ezeket még az idén több újabb terem követ majd.

A VIRTUÁLIS VALÓSÁG BETÖRT A PIACRA, AZ IDEI CES-EN PEDIG AZ ÚJABB TERÜLETEKEN PRÓBÁLTÁK FELTÉRKÉPEZNI A LEHETŐSÉGEIT, PL. A MOZIKBAN.

A terv szerint a hat kezdő helyszín viszont nem végleges, az egységek kialakítása ugyanis lehetővé teszi, hogy az egész kócerájt költöztetni lehessen, így több helyszínen is felmérik az érdeklődést és a visszajelzéseket. De vajon melyik headsettel vágnak neki a projektnek? Erre Rob Lister, az IMAX egyik fejese még nem adott egyértelmű választ, de a HTC Vive és a még fejlesztés alatt álló StarVR keltette fel leginkább érdeklődésüket, a széles látószög ugyanis előny a mozis élmény szempontjából. Ahhoz, hogy az ötlet működjön, nyilvánvalóan tartalomra is szükség van: az IMAX a Google-lel karöltve kifejlesztette az IMAX VR kamerát, és létrehozott egy 50 millió dolláros alapot a VR-élmények létrehozásának elősegítésére. A tervek szerint moziélményeket kiegészítő, 25-30 interaktív, 7-12 perces exkluzív rövidfilmmel készülnek, melyekre a jegyet a 20 dolláros mozijegy után további 10 dollár ellenében (összesen kb. 9000 forint) válthatják majd meg az érdeklődők.

VAN KÉPÜNK HOZZÁ

A virtuális valóságot taglaló szekcióban már említést tettünk a dögrováson levő 3D televíziózásról, melyről most már bátran kijelenthetjük, hogy vége. A CES 2017 alatt egyetlen gyártó sem állt elő új 3D-képes készülékkel, tartalom hiányában az őrület teljesen elhalt, a 3D-élmény megmarad a mozikban. Ráadásul úgy tűnik, hogy a sorban követik az ívelt televíziók is, ugyanis a show alatt egyedül a Samsung standján találkozhattunk hajlított képernyőjű készülékkel, a Q8C személyében. Persze a technológia nem halt ki teljesen, a helyét úgy tűnik, hogy az ultraszéles monitorok piacán találja meg, ahol előnyei sokkal szembetűnőbbek. Na de akkor a gyártók idén mivel akarták elkápráztatni a



A 3D-s tévék halála egyértelmű, csakúgy, mint a hajlított kijelzős modelleké. Az Oled és a kvantumpont harcol a trónért.

közönséget? Nos, azzal, ami igazán számít, ahogy Béla bá', a szomszédom is megmondta „a jó tévé az nagy, lapos, meg színes".

Béla bá' boldog lehet, és valljuk be, mi is azokká váltunk, hiszen minden nagyobb gyártó több rendkívüli modellt is felvonultatott. Az idei évben az OLED technológia, és ennek köszönhetően az ultravékony készülékek domináltak, de a HDR-képes készülékekből és a 4K-s felbontásból sem volt hiány. Az LG a Dolby Atmos és a Dolby Vision technológiákat sem volt rest a W7 jelzésű tévéjébe gyömöszölni, mely az OLED technológiának köszönhetően elképesztően vékony is. A gyufaszál vastagságú, alig 2,5 milliméteres képernyő eléréséhez a vezérlőelektronika és a hangrendszer egy külső egységben kapott helyet. A Panasonic EZ1002 OLED modellje is hasonló trükköt alkalmaz, bár nem lett olyan vékony, mint az LG W7, viszont mindkét modell támogatja a Hybrid Log Gamma HDR-szabványt, mely a jövőben vélhetően meghatározó lesz. A Sony mindig is a kiváló képminőségről volt híres, nincs ez másként a Bravia A1E esetében sem, mellyel a gyártó ismét visszatért az OLED készülékekhez, ráadásul (nem tévedés) a képernyőn keresztül adja a hangot. A Samsung azonban továbbra is a saját útját járja, és a továbbfejlesztett Quantum Dot technológia mellett teszi le a voksát, mely most már jobb látószöget és jobb fényerőt biztosít.

Persze a fentebb felsorolt csúcsmodellek nem minden háztartásba találják meg az útjukat, hiszen az OLED televíziók még mindig borsos áron kaphatóak, és egyelőre sokatmondó hallgatás övezi az új modellek árát is. A középkategóriába eső modellek között ettől függetlenül bőven akad 4K-képes készülék, csak győzzük kivárni rá a tartalmat. A Dolby technológiai vezérigazgatója, Patrick Giffis szerint éppen ezért a közeljövőben kialakuló új verseny a HDR, pontosabban a fényerő köré fog rendeződni. A tisztánlátás érdekében ahhoz, hogy egy tévé megkapja a „HDR-képes" jelzőt, 1000 nit fényerőt kell produkálnia (ahol egy nit = egy gyertya fénye egy négyzetméteren), Giffis véleménye szerint a gyártók akár 4000 nit fényerőig is elmehetnek, ha tudni szeretnéd, miért jó ez nekünk, lásd keretes anyagunkat. Ami bizonyos, hogy egyes gyártók feltehetően hasonló véleményen vannak, a már említett LG W7 15 százalékkal nagyobb fényerővel reklámozza magát a tavalyi modellekhez képest, míg a Samsung megújult QLED készülékei 1500-2000 nit fényerővel kápráztatnak el minket.

HÁROM ÉVE A 3D-S TÉVÉK HÓDÍTOTTAK, KÉT ÉVE AZ UHD VOLT A MENŐ, TAVALY A HAJLÍTOTT KIJELZŐ, IDÉN PEDIG A HDR. VAJON MIT VÁRHATUNK JÖVŐRE?

AKTATÁSKÁNYI ATOMERŐMŰVEK

A laptopok, notebookok piacán mondhatni szokás szerint nagy a nyüzsgés, idén is mindenki megtalálhatja majd a céljának legmegfelelőbb, vagy a leginkább kedvére való modellt. A gyártók közötti trendek továbbra is változatlanok: az extrém felszereltség és az ultravékony kivitel a két végpont, és természetesen a csúcskategóriában a minimum a Full HD, de nem ritka a 4K felbontású képernyő sem. Különösebb sorrendet nem állítottunk fel, inkább a leginkább figyelemfelkeltő modelleket szedtük össze, és ha már itt tartunk, nem mehetünk el szó nélkül a Razer „Project Valerie" névre keresztelt, „12K" felbontással reklámozott laptopja mellett. Ezt a felbontást nem a pixelsűrűség emelésével, hanem (nem tévedés) három, egyenként 4K felbontású, 17.3 hüvelykes kijelzővel érték el. Persze a valamivel több, mint 15 millió képpont megjelenítéséhez komoly izomzattal kell rendelkeznie a készüléknek. Legnagyobb bánatunkra a pontos specifikációkat nem tették közzé, csupán annyit jegyeztek meg, hogy az Nvidia Geforce GTX 1080 kártyája (még az is lehet, hogy kettő) felelős a képalkotásért. A Project Valerie Chroma billentyűzete mechanikus és alacsony profilú, borítása alumínium, de még így is 5,5 kg-ot nyom a lecsukott állapotban is 38 mm vastag laptop. Ez érthető, elvégre három

ÚJABB OKOSAUTÓK A PORONDON

Nem csak az autók terén láthattunk újat, a Honda bemutatta a Ride Assist technológiával felvértezett motorját, mely giroszkópok helyett az Asimo robotjában és UNI-MO robogójában is alkalmazott technológia segítségével alacsony sebességnél vagy álló helyzetben, vezető nélkül is képes egyensúlyozni.

50 ÉV CES (1967-2017)

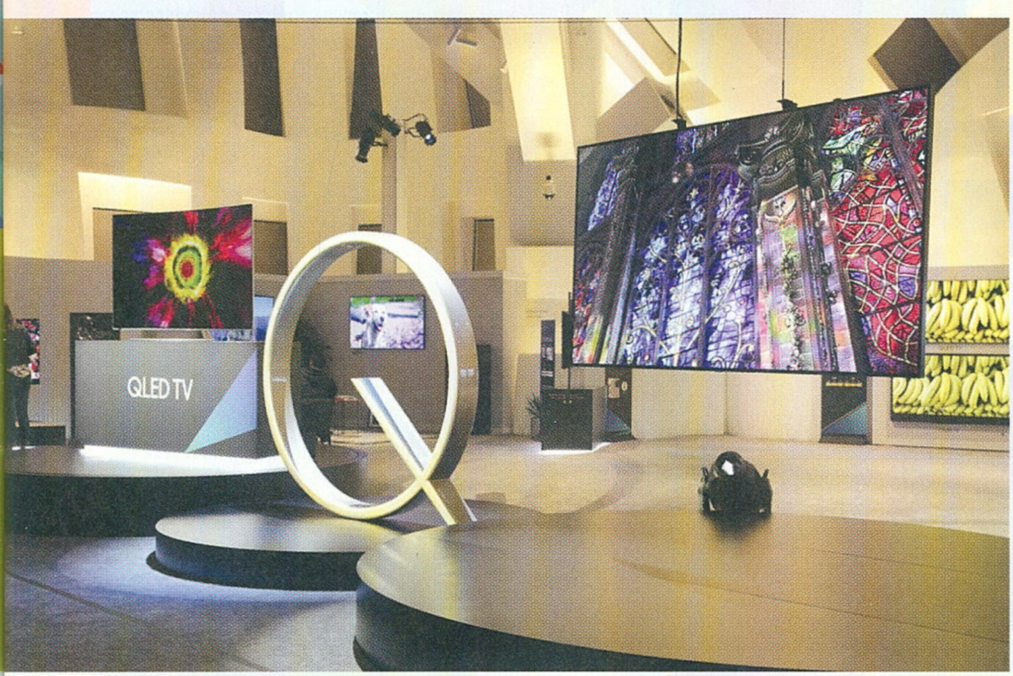
Annyira nem beszéltek erről sokat a szervezők, de érdemes kiemelni, hogy a CES idén ünnepli 50. születésnapját. Az első rendezvényt persze még nem év elején tartották: 1967. június 24-én kezdődött, négy napig tartott, és New York Cityben rendezték meg. 17 500 érdeklődő érkezett a négy nap során, akik elsősorban zsebtévéket és -rádiókat csodáltak meg. Az eltelt 50 év alatt sokat változott a világ, vele pedig a CES is. Többek között hatalmasra nőtt a rendezvény, idén 177 393 látogatót fogadott a Las Vegas-i show. Egy ilyen léptékű rendezvényt egyébként szinte azonnal elkezdenek szervezni – a következő CES-t 2018. január 9-12. között tartják.

Látta valaki ezt a Razer notebookot? Ha igen, jelezze, mert egy kisebb vagyon jár a nyomravezetőnek.

kijelzőt egybecsomagolni nem lehetett egyszerű feladat. Mint ahogy ellopni sem, merthogy pontosan ez történt a kiállításra leszállított mindkét modellel. Hogy kik és miként tudtak meglovasítani két laptopot a show egyik standjáról, az bizony egy 25 ezer dolláros kérdés – egész pontosan ennyit ajánlottak fel a nyomravezetőnek. A Razer kiállított darabjai közül szerencséjükre megmaradt második koncepciómodelljük, mely „Project Ariana" névre hallgat. A cég, úgy tűnik, hogy a ritka női nevek és a színes világítás bűvöletében él, a Project Ariana ugyanis nem más, mint egy HD projektor széles látószögű halszem optikával, mely a Razer perifériáinak amúgy is összehangolható világítását emeli új szintre. Teszi ezt úgy, hogy valós időben generált effektekkel felturbózva a monitor környezetére vetíti az éppen futó alkalmazás képét. És hogy ne csak összevissza katyvasz legyen a végeredmény, két mélységérzékelő kamera segítségével hozzáidomítja a látványt a szoba berendezéséhez, hogy a kivetített kép ne torzuljon. Hasonló extravagáns tervvel egyébként a Microsoft is előállt annak idején a Kinecthez (IllumiRoom), de sosem valósult meg az elképzelés, meglátjuk, hogy a Razer projektje gyártósorra kerül-e majd.

Bár nem három kijelzővel, de szintén a nehézsúlyban indul az Acer Predator 21X, melyről tavaly novemberi lapszámunkban már hírt adtunk, most viszont a nagyközönség előtt is bemutatták. Ha lemaradtál volna róla (nem nézzük el, irány a webshop, aztán előfizetni, méghozzá azonnal), akkor gyorsan átveszszük megint. Most már a tényleg mindennel felszerelt laptop árát is tudjuk, mindössze 9000 dollárért (cirka 2,5 millió + áfa) a tied lehet, a pofaszaggató ár mellé áll-leejtő felszereltség dukál: két GTX 1080 jeleníti meg a képet az ívelt 21:9 képarányú kijelzőn, szíve a legújabb i7-7820HK processzor, mellé 64 GB RAM memóriát és négy 512 GB SSD-t is bezsúfoltak a 8 kg-os laptopba. Idehaza talán kevésbé ismert márka az Aorus, melynek X5 v7 modellje a Predatorhoz hasonlóan az i7-7820HK processzorral felszerelve, 4K UHD (3840×2160) vagy WQHD+ (2880×1620) felbontású kijelzővel is választható. Igaz, hogy „csak" a GTX 1070 cicereg a belsejében, de így is 120Hz-es képfrissítést ér el a mindössze 25 mm vastag X5 v7, melynek ára ugyan nem lesz olyan brutális, mint az előbb említett modellé, de biztos, hogy mélyen a pénztárcánkba kell(ene) nyúlnunk érte.

Talán kevésbé túlzó, de még mindig tiszteletet parancsoló a Lenovo Legion Y720, mely két választható felszereltséggel érkezik. Mindkét változat i7-7700HQ processzorral és GTX 1060 videokártyával jön, de ha nem tetszene a kistestvér FHD kijelzője és a 6 GB RAM memória, akár 4K kijelzővel, 32 GB RAM memóriával és vagy egy 2 TB HDD-vel vagy egy 1 TB SSD-vel is kérhetjük. Ugyancsak az Intel hetedik generációs Kaby Lake processzoraira alapozva építette meg a Gigabyte a Sabre 15 laptopját, mely az előző modellekkel ellentétben nem akar túl magasra ugrani, a GTX 1050 vagy 1050Ti videokártyával is választható eszköz inkább a Full HD (1920×1800) felbontáson való játékhoz készült. Ami valójában kiemeli a tömegből az az, hogy egy UHD Blu-Ray olvasót is kapott. A Dell az Inspiron 15 7000 Gaming laptopjával az Alienware brandjétől függetlenül próbálkozik hasonló felszereltséggel megfogni a játékosokat. Laptopjában szintén a GTX 1050, ugyancsak FHD felbontáson dolgozik, és ha nem létszükséglet a Blu-Ray lejátszó, versenyképesebb áron nagyjából ugyanazt is nyújtja, mint a Gigabyte Sabre 15. Ahogy az eddigiekből is kitűnik, a hordozható gamer számítógépek piaca virágzik, és emellett a Samsung sem mehetett el szó nélkül. El is készítette első, kifejezetten játékosoknak szánt notebookját, a Samsung Notebook Odyssey-t, mely egyből két különböző méretben és ehhez igazodó felszereltséggel is kapható lesz. Akár a 17.3 vagy a 15.6 hüvelykes képátlójú modellt választjuk, a szükséges számítókapacitásról itt is az Intel hetedik generációs Kaby Lake processzora gondoskodik. A 64 GB RAM memóriával,



A játékosokat elsősorban az új tévékkel próbálták lenyűgözni a gyártók. Mondjuk őket a VR-eszközök jobban érdekelték.

egy 512 GB SSD + 1 TB HDD kombóval majdnem rádupláz a kisebb modell 32 GB RAM és 256 GB SSD + 1 TB HDD felszereltségére. Ugyan egyelőre nem tiszta, hogy a nagyobb modellben milyen videokártya dolgozik, de ha hasonló az arány a videokártya terén is, akkor a 15.6 colos modell GTX 1050 vezérlőjére minimum egy GTX 1070 a megfelelő aránypár.

Arra az esetre is találunk alternatívát, ha a hordozható eszközök felhozatala nem lenne a zsánerünk. Az Asus egy minden jóval felszerelt, természetesen VR-képes, kompakt PC-vel rukkolt elő a VivoPC X személyében. Az elmaradhatatlan Kaby Lake családba tartozó i5-7300HQ processzor mellé egy GTX 1060 grafikus vezérlő adja a kakaót, hozzá 8GB DDR4 memória szolgálja ki alkalmazásainkat, hozzá 512 GB m.2 SATA SSD, plusz a választható méretű, akár 2 TB kapacitású HDD bőven elég tárhelyet biztosít játékainknak. Perifériáink és a VR felszerelés számára bőven elegendő port áll rendelkezésre, négy USB 3.1, két USB 2.0 mellé a két HDMI és egy DisplayPort akár több kijelző csatlakoztatását is lehetővé teszi. Mindezt sikeresen egy mindössze 5 literes űrtartalmú házba passzírozták bele az Asus mérnökei, az impozáns kompakt PC márciustól 800 dolláros áron elérhető lesz világszerte. Ha viszont nem a kis méret, hanem a lóerő a lényeg, arra az esetre a cég a GT51CH jelölésű, saját építésű számítógépét is frissítette a 2017-es évre. Mindenből a legújabbat és a legjobbat kapta, a 4,8 GHz-ig húzható i7 7700K processzor kihasználásához kettő GTX 1080 (GTX 1070 is választható) váltja az eddigi, szintén SLI-be kötött GTX 980 kártyapárt. Tetszés szerint akár 64 GB RAM és 256 GB m.2 SSD, valamint 3 TB tárhelyet biztosító HDD teszi teljessé a képet. Kompromisszumot csak a pénztárcánk miatt kell kötnünk, az Asus tesztjei alapján a konfiguráción a Watch Dogs 2-ből 4K-s felbontás mellett a legmagasabb beállításokon 66 képkockát sajtolhatunk ki. Árazást és pontos megjelenést nem mellékeltek a bemutatóhoz, de várhatóan még nyár előtt frissül a GT51CH.

A StarVR sisak a közeljövőben alternatív mozivászonként működhet. A tervek megvalósításába a Google is beszállt.

SOK JÓ ADAT KIS HELYEN IS...

Ha már meglévő számítógépünket szeretnénk felfrissíteni, akkor is ígéretes év elé nézünk. A SanDisk tavalyi felvásárlása után a Western Digital nem ült a babérjain, gyakorlatilag megnégyszerezi az olvasási, és megduplázza az írási sebességét a nemrég bejelentett WD Blue m.2 SSD-nek. A WD Black PCIe SSD a legújabb PCIe Gen3 x4 NVMe szabványra épülő technológiája észbontó 2050 MB/s (igen, az másodpercenként 2 Gigabájt) olvasási és 800 MB/s írási sebessége több mint elegendő bármilyen, napjainkban használatos alkalmazásnak. Mindezt (az SSD-k piacán legalábbis) emberi áron nyújtja, a 256 GB-os WD Black PCIe SSD-ért 110 dollárt, az 512 GB-os változatához pedig 200 dollárt kell leszurkolnunk. Ha a pedig a hordozhatóság is szempont, arra a SanDisk még az év elején megérkező 256 GB tárhelyű USB-kulcsa (vagy ha úgy tetszik, pendrive-ja, igazából Solid State Flash Drivenak hívják) jelenti a legbőségesebb megoldást. Nagyobbak ugyan vannak (például a Kingston Predator-szériája), de gyorsabbak aligha. A SanDisk Extreme PRO 420 MB/s olvasási és 380 MB/s írási sebességgel jelenleg a leggyorsabb lesz a hordozható, zsebkompatibilis adattárolók piacán, kategóriájában versenyképes, 180

NA ÉS A MOBILOK?

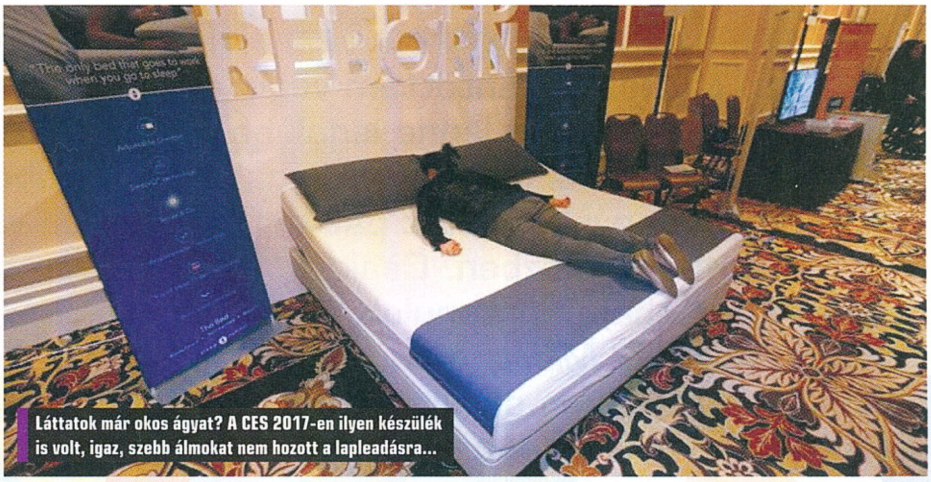
A februári WMC miatt egyre kevesebb gyártó mutatja be mobilos újdonságait a CES-en, ez a trend pedig még sosem volt olyan látványos, mint idén. Voltak kint telefonok, de nem olyan sok, mint régebben, említésre érdemes pedig még kevesebb akadt. Ezek felsorolása helyett inkább az idei trendeket vetítenénk előre. Úgy tűnik, a tavalyi moduláris telefon dili véget ért, ezek a készülékek érdekes hóbortok maradnak. Az 5G még messze van, egyelőre a 4G-re fókuszálnak a gyártók. Ami változni fog, az a külső: a Xiaomi Mi Mix nem létező kávája előre vetíti, miféle mobilokkal találkozunk majd az MWC-n.

dolláros áron. Ha pedig mobiltelefonunkra férne rá a bővítés, most már Samsung mellett a SanDisk is kínál 256 GB adat tárolására képes microSDXC kártyákat.

TITÁNOK HARCA

Csak röviden térünk ki az AMD és az Intel bejelentéseire, hiszen sokat nem mutattak, inkább csak meséltek az idei évre vonatkozó terveikről. Az Intel már sokat emlegetett hetedik processzorcsaládja, a Kaby Lake az Optane Memory névre keresztelt technológia segítségével SSD gyorsaságot ígér merevlemezeken is. Na, ne gondoljunk valami hatalmas mágiára, a trükk egyszerűen egy prémium m.2 foglalatú memóriamodul, melyen eltárolják a leggyakrabban használt adatokat, esetlegesen prediktív módszerekkel meghatározzák, mit kell a bufferbe előre betölteni. Vagyis nem kell megvárnunk, míg merevlemezünk felpörög, mert már készen áll minden adat az olvasásra, így villámgyors bootolást, alkalmazásaink gyors betöltését és általános sebességnövekedést érnek el. Az AMD részéről pedig a Vega videokártyáinak teljesítménynövekedéséről tartottak egy bemutatót, mellette debütált a FreeSync 2, és egy egész sor AM4 foglalatú alaplapot mutattak be. Mielőtt elfogultsággal vádolna bennünket bárki is, az előzetesen bemondott számokkal csupán azért nem szeretnénk dobálózni, mert a megjelenés még várat magára mind a Vega, mind a Ryzen terén, és a tesztek nyilván beszédesebbek a marketingnél. De ha igaz, amit az AMD állít új termékeiről (szívből reméljük, hogy megszorongatják versenytársaikat, ideje lenne felrázni egy kicsit az ipart), akkor rendkívül izgalmas év(ek)nek nézhetünk elébe.

A GAMEREKET ÚJ TÉVÉKKEL ÉS ERŐS NOTIKKAL NYŰGÖZTÉK LE A GYÁRTÓK. A RAZER TÖBBKIJELZŐS PROTOTÍPUSAIT ELLOPTÁK A RENDEZVÉNYRŐL.



Láttatok már okos ágyat? A CES 2017-en ilyen készülék is volt, igaz, szebb álmokat nem hozott a lepleadásra...

NÉGY KERÉKEN SZÉP AZ ÉLET

Minden évben felvonulnak a különböző gyártók ragyogóbbnál ragyogóbb koncepcióautókkal, de eleddig nem igazán lehetett azt mondani, hogy tényleg a négykerekűek jövőjét láthattuk. Azoknak, akik követik az autógyártást, vagy legalább nagyjából tisztában vannak a trendekkel, nem újdonság a tisztán elektromos és az önjáró járművek elképzelése, és ezzel már sejthetitek is, mikkel vonultak föl a legjelentősebb cégek.

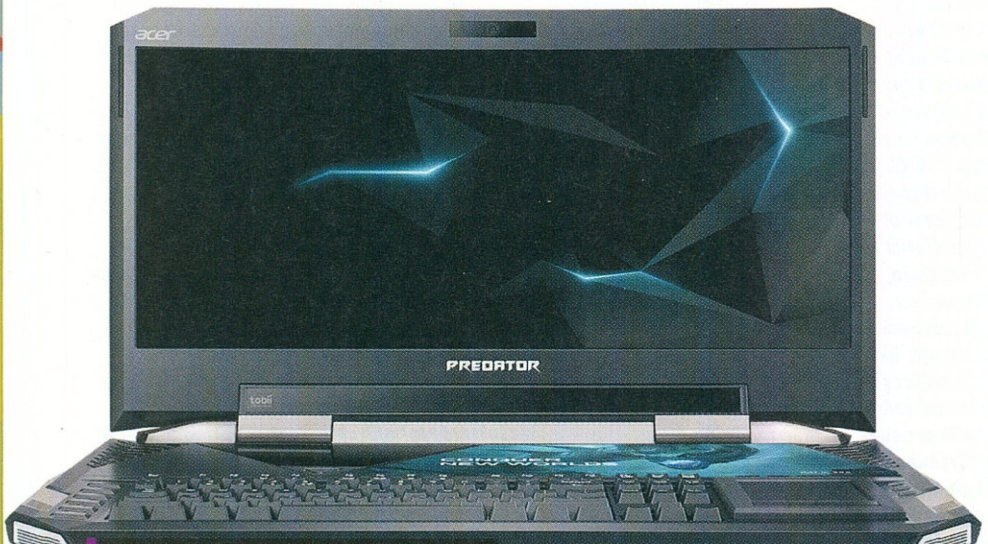
Beépülnek a személyi asszisztensek is az autózásba, melyek nem csak az útvonaltervezésben segítenek és a karbantartási teendőkre emlékeztetnek, hanem ha kell, mobilunk segítségével böngésznek, bekapcsolják a rádiót, lezárják a járgányt, hívást indítanak, a napi teendőktől kezdve a bevásárlólistáig mindent intéznek. Röviden összefoglalva olyanok, mint egy hasznos utas, aki nem szól bele a vezetésbe, nem morzsázza össze az ülést, még csak helyet sem foglal. A Ford az Amazonnal társult, és elhozza Alexát az amerikai gyártó járműveibe; a Google Assistant a Google Home segítségével a Hyundai járműveivel kommunikál; a Microsoft Cortanája a BMW és a Nissan gyártmányaiban debütál, ezzel együtt a redmondi cég a Connected Vehicle Platformot is útjára indította. Az önjáró autók sorába az Nvidia is beszáll, az Audival közösen 2020-ra az utakon szeretne tudni egy sofőr nélküli járgányt.

CSAK OKOSAN

Manapság mindenféle kütyü megkapja az „okos" jelzőt, telefontól a karóráig, de még mindig van mit okosítani. Ennek ékes példája a most következő két hétköznapi tárgy, melyekről eleddig valószínűleg nem gondoltátok volna, hogy szükségetek lehet rájuk, pedig de. Tényleg.

A Kerastase Hair Coach okoshajkefe gyorsulásmérővel, giroszkóppal, nyomásérzékelővel és mikrofonnal felvértezve megállapítja, hogy milyen erővel, milyen irányba és milyen hosszan végezzük a mozdulatokat. Az összegyűjtött adatok és egy mobilos applikáció segítségével a helyi időjárástól az UV-sugárzásig figyelembe vett tényezők alapján pontozza a fésülködés minőségét, tanácsokat ad a jobb eredmény eléréséhez. Ha engem kérdeztek, inkább a nullásgép, az nem szól be reggel, tartósabb és könnyen ellenőrizhető a hibátlan végeredmény. Ráadásul olcsóbb is, a Kerastase Hair Coach ugyanis 200 dolláros (magyarul 60 ezer plusz áfa) ajánlott fogyasztói áron kerül forgalomba.

A második meglepő okoseszköz pedig a Kolibree Ara nevű okosfogkeféje, mely MI bevonásával ellenőrzi fogmosási szokásainkat, mozdulatainkat rögzíti és szintén egy telefonos alkalmazás segítségével meghatározza, hogy hol és mikor voltunk felületesek, és így természetesen tanácsokkal lát el. A cég azonban nem elégszik meg ennyivel, klinikai felmérésen teszteli nemsokára az Egyesült Államokban és Európában, hogy a fogkefe elősegíti-e a helyes fogmosási szokások kialakítását.



Az Acer szörnyetege még a Razer prototípusánál is brutálisabbnak tűnik, igaz, ezért is milliókat kérnek.

írta: Chris

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Szervusztok kedves levélírók! Nincs köztetek orvos? Az van, hogy épp az előbb szántottam végig a villamosmegállót, olyan jeges volt a járda. Szóval szükség lenne legalább három rohamkocsira és egy gerincágyra, mert sikerül letarolnom legalább 15 embert. De miattam ne izguljatok, én jól vagyok. Kettőt pattantam az utca végében és csak kezeimet vesztettem el út közben. Csak azt nem tudom, hogy a levrov hogyan fog elkészülni. Sebaj, megtanulok lábbal gépelni. Előre is elnézést az elütésekért. *(Orvos? Miért, nem te vagy a doktor? – Chocho /* De igen, az vagyok. Csak éppen sérült. Nagyon sérült.)

SPOILERVESZÉLY

Kedves Chris és PC Guru szerkesztőség! Tudom, hogy a Levrov a móka és a kacagás fellegvára, de engedjétek meg nekem, hogy első levelem komolyabb hangvételű legyen. **(Én megengedem, de nem fogom vissza magam, ha meglátok egy magasabb labdát.)** Mindenekelőtt gyorsan leírom, hogy üzenetem minél pontosabb legyen; 7 nap múlva 21 éves leszek ***(A stílusodból feltételeztem, hogy inkább 91. – Chocho) (De most miért? Mert megtanították köszönni? – Böjti)***, játékok terén pedig csak singleplayer és történetorientált darabok érdekelnek. **(Izé, 7 nap és még cirka 13 hónap, mire ez a levél idekerült, szóval boldog 22. születésnapot!)**. Szégyen bevallanom, de a videojátékokat csak pár éve kezelem valós hobbiként (egész pontosan mióta olvaslak titeket, idén ***(Tavaly? – Chocho)*** éves előfizetést is hozott a Jézuska), azelőtt „vicces kiadásokkal" játszottam. Ennek köszönhetően sok mindent halasztanom kellett, köztük a Life is Strange című alkotást is. De idén sikerült Steam kártyákból és az öcsém CS:GO láda támogatásából megvennem **(Még egy kicsit ízlelgetnem kell azt a kifejezést, hogy láda támogatás. Gondolom ez is olyan, mint a nokiadobozos, csak jobb.)** Elhatároztam, hogy a nyári szünet első hetében végigtolom, de sajnos túl szentimentális vagyok, amin mcmacko nagyszerű cikke sem segített anno. Ezért aztán nem tudom, hogy fogom kibírni, milyen érzésekkel ülök le elé, és hogy állok fel előle. Ebből adódóan feltenném nektek egy kérdést: Szerintetek egy videojáték végigjátszása a spoiler ismeretében is nyújthat olyan élményt, ami kárpótol a más játékosok által tapasztalt EGYSZERI élményért? Én ezt szívből remélem. Válaszotok előre is köszönöm,

ATTILA

Milyenek azok a vicces kiadások? Vicces cigiről már hallottam, de kiadásokról nem sokszor. Illetve van nekem egy havi kiadásom, ami elég vicces, azt úgy hívják, hogy lakáshitel. Jókat szoktam röhögni rajta, amikor levonják. Még a könnyeim is potyognak akkor. A Life is Strange-ről már hallottam, de én nem bírom az ilyen lelkileg megterhelő játékokat, nekem inkább ott vannak a napi hírek. A legjobb azokban az, hogy ott senki nem tud spoilerezni és még tájokozott is leszek valamilyen szinten. Igen, a vérnyomásomra szedek gyógyszert, ha már így kérdezed. De mi is volt a kérdésed? Most olvasom el harmadszor, de nem értem, mert idegen szavak vannak benne. Ehhez szükség lesz Chocho szakértelmére. ***(Kétszer olvastam el a levelet, de még arra sem jöttem rá, milyen cikkről beszél Attila. – Chocho)*** **Viszont ha az én véleményem is számít, akkor engem hidegen hagynak a spoilerek.** ***(Darth Vader Luke apja – SPOILER!!! – Chocho) (Nooooooo!!! És ide Darth Vader üvöltését képzeljétek, hiszen a fenének kell egy ilyen anarchista, lázadó kölök, miközben épül a Birodalom. – Böjti)*** **Szerintem a képek önmagukban nem feltétlen rombolják az élményt, főleg egy 8-10 órás játék esetében, hiszen azok többnyire még bőven tartogatnak fordulatot és érdekes jelenet. Egyébként pedig sok film esetében már az elején megtudjuk a történet végkifejletét, mégis érdemes végignézni az egészet azért, hogy megtudjuk, hogyan jutunk el ahhoz a ponthoz. Volt ennek valami értelme, amit írtam? Nem tudom, nem látom, mert lábbal gépelek.**

TANULÁS, ÉLET, MUNKA, JÁTÉK

Helló Chris, sziasztok Kedves Gurusok! Egy olyan témában szeretném megosztani a véleményemet veletek, ami szerintem sokunkat érint, és ez a játékra való időszakítás munka mellett. Régen sokat játszottam pécés ***(Aú!! – Chocho)*** játékokkal, jólesően sokat. A szüleim is kompromisszumot kötöttek velem, hogyha figyelek az egészségemre, megtűrik, ha szobámba zárkózva mély transzba esek a gép előtt. Ezzel nem is volt gond, mert az életemben jól megfért egymás mellett a sport és a gaming. Egyetem alatt még több időm nyílt játszani (meg is látszik az eredményeken, kérlek Titeket, tanuljatok a hibámból), mégis ember lett belőlem. A munka világába lépve viszont fájdalmasan, de rá kellett jönnöm, nem tudok annyi időt szentelni kedvenc szórakozásomnak, mint azelőtt. Ha barátnője van az embernek, nem biztos, hogy jó néven veszi a hölgy sem, ha lezúz az ember este 3-4 óra kalandot Geralt társaságában. ***(Hahh, na persze. Nálunk úgy zajlik az este, hogy Black Ops 3-ban, Neverwinterben, Dark Soulsban vagy Battlefieldben – vagy bármiben, amivel multizunk – egymásra csatlakozunk a ház Úrnőjével, és ha hagy minket a baba, akkor pár órán át együtt intézzük el ellenfeleinket. Szóval meg lehet ezt oldani, ha mindkét fél hajlamos közös szórakozással elütni az időt. – Böjti)*** Szóval a PC játékokkal eltöltött időm jelentősen lecsökkent, de hála nektek, ha nem is tudom az újdonságokat kipróbálni, a magazinnak köszönhetően mindig képben tudok lenni.

U.i.: Ha annak idején a Morrowind monológjait nem nyomtam volna ki, talán tanár nélkül megtanulok angolul.

Erre csak azt a végtelen bölcsességet tudom mondani, amit a World of Warcraft töltőképernyőjén olvastam: „Ne feledd, hogy az életben mindent mértékkel fogyassz: igen, még a World of Warcraftot is". Bevallom, nekem is nagyon nehéz tökéletes arányt tartani, de ha csak napi 2 órát játszol, máris marad időd mindenre. Például még 2 óra Dota 2-re a WoW után. De persze mindannyian jól tudjuk, hogy videojátékozás közben úgy repül az idő, mintha időgépben ülne az ember. Az első egy óra általában azzal telik, hogy megpróbálunk visszaemlékezni, hogy most hol is tartottunk és mit is akartunk csinálni, a következő 2-3 pedig mintha meg sem történne. Csak onnan tudjuk, hogy valamit mégiscsak csináltunk, hogy ilyenkor tűnik fel, hogy az asszony már 3 hónapja nem lakunk velünk. Minden tiszteletem a tied, hogy kordában tudod tartani függőséged. Ne feledd, hogy bármikor visszaeshetsz. Elég csak megnézned egy ütősebb trailert, vagy akár csak rápillantanod a Civ 5 telepítőlemezére, és mehetsz újra a rehabra. Csak óvatosan! *(Én csak 3 hete szeretnék végre tovább jutni a Resi 7 első ellenfelén. Nem gáz, ráérek. – Chocho)*

KILÓGOTT A BELE?

Ho-Ho-Hooo, vagyis üdv nektek kedves PC Guru! Jók voltatok, hát persze, ennyit erről. **(Ezt nem biztos, hogy értem. Mikor voltunk jók? Mindig? Köszi! Bár én tegnap tuti nem voltam jó, legalább 4 palacsintát megettem este 6 után.)** Biztos későn írom már ezt, de beküldöm, hátha Chris ennyivel is többet olvas az idén. **(Nagyon kedves tőled, hogy így törődsz a kulturális ismereteimmel).** Szóval karácsonyi hangulat nem nagyon volt otthon, azt meg kell hagyni. ***(Nem február van? – Chocho)*** Ennek okát nem tudom, annyira nem is érdekelt, hogy megvádoljam vele a családtagokat. Ellenben fater – bár nem tudatosan, de – tett olyat, ami csöppet karácsonyi öntetet adott a napjaimnak. Arról van szó, hogy a jelenlegi hardver állományomnak a gépháza elég melegecskének tűnt. Ennek folyományaként egyik nap arra lettem figyelmes, hogy a ventilátorok úgy lógnak a gépházról, mint anno Fábryéknál a birsalmasajt a szekrény tetejéről. Mára a gépház átesett némi módosításon annak érdekében, hogy a ventik ne kint, hanem inkább a gép belsejében legyenek, amit nagyrészt fateromnak köszönhetek. A Mafia 3-ról pedig annyit, hogy már az egyharmadánál úgy gondoltam, hogy a vége az lesz, hogy Lincoln felkel a kómából és elmondják neki, hogy csak álmodta az egészet, amit addig játszottunk. Úgy sokkal jobb lett volna.

Ez egy gyönyörű és rendkívül izgalmas történet volt. Köszönöm szépen, hogy megosztottad velünk. Hihetetlen, milyen feszültséggel teli pillanatok zajlanak egyes olvasóink háza táján. Talán a legjobb az lenne, ha bekapnék még két nyugitabit, mert a ventillátoros rész rendkívül felzaklatott. Komolyan, kilógtak a ventillátorok a gépből? A lapátok meg minden? Szörnyű látvány lehetett. Szerencse, hogy apukád a közelben volt. Elképzelni is borzalmas, mi történhetett volna, ha ő nincs ott. Leveled végén szerencsére már könnyedebb vizekre eveztél, a Mafia 3-mal már úgy éreztem, hogy végre nem kell szorítanom a karfát. Nem is tudom, mit mondjak erre. Jobbulást neked és a gépednek is! *(A feléig olvastam, de nagyon drámai volt! – Chocho) (Ti ugyanezt a levelet olvastátok? Ha nem, mutassátok azt a drámait, mert tényleg kíváncsi lettem. Ha meg egy levélről beszélünk, abból adjatok, amit nyomtatok, szúrtatok, szívtatok! – Böjti)*

ÚJ HUSI A DARÁLÓBAN! *A HÓNAP LEVELE*

Sziasztok PC Gurusok! Sokat hallottam már rólatok, de sajna csak mostanság jutottam el oda, hogy elkezdjelek olvasgatni titeket. A januári szám az első a polcomon tőletek, de hát valahol el kell kezdeni. Őszintén vacilláltam, hogy PC Guru vagy GameStar magazint vegyek-e, aztán ahogy az egyik nagy hipermarket újságos polcánál lapozgattam mindkettőt, rájöttem, hogy a tartalom szempontjából ti jobban bejönnétek.

Erre a levélre tagoltan szeretnék válaszolni, mert sok benne a kérdés, és mert csak. Szóval jól döntöttél, üdv nálunk! Köszönjük, hogy minket választottál és megragadnám az alkalmat, hogy felhívjam figyelmed az előfizetési csomagjainkra is, amelyek közt szipi-szupi-szuper ajánlatok várnak rád. Ne feledd, jövő héten itt a szülinapod!

Ezek után gondoltam, hogy írok egyet a Levrovba. Remélem nem fogtok megharagudni, de lesz egy pár kérdésem. Én elég nagy Star Citizen fan vagyok. Igaz, a játék még csak pre-alpha verziós, de ezt gondolom ti is tudjátok. Egy olyan kérdésem lenne, hogy volt olyan számotok, amelyben már írtatok esetleg róla? A videóitokat már láttam a YouTube csatornátokon, de szívesen olvasnék is róla tőletek.

Juj de jó kérdés! Jelentem volt, igen, amire nagyon büszke vagyok, már én írtam. Órákat próbáltam infók után kutatni az anyaghoz, mert sajnos hiába a 120 millió dolláros keret, amivel dolgoznak, normális roadmapet vagy infókat sehol sem találni a játékról. Ennek eredményét megcsodálhatod a 2016/08-as számunkban. Nyugodtan fikázd le, örömmel veszem a kritikát isis. Megrendelhető webshopunkból. *(Ide kell biggyesszem, hogy az a cikk még nekem is tetszett. – Chocho)*

Mivel ez a játék sok más korai hozzáférésű játékhoz hasonlóan folyamatosan fejlődik, szoktátok követni a játék fejlesztéseit? Mármint nem csak a hírekre gondolok, hanem kijön pl. egy új verzió akkor játszotok vele úgy, hogy videót vagy cikket nem csináltok róla? Szóval ilyen hobbi szinten?

Mindig kipróbálom a nagyobb változásokat, most épp a 2.6.1-nél járnak. Megjött végre a Star Marine, ami egy belső nézetes, lövöldözős modul. Viszont még mindig rettentően szaggat a gépemen, ezért nem igazán vagyok oda érte. Remélem, a 3.0-ás már nem ilyen lesz, de amilyen ütemben halad a fejlesztés, addigra már GTX 10000-es lesz a gépemben. Ami egyébként már kvantumszámítógép lesz.

A másik dolog, hogy alapvetően PC-s játékos vagyok, de elkezdtem gondolkozni azon, hogy beszerzek egy konzolt. Igazából ennek anyagi okai vannak, mert ugye a PC-t fejlesztgetni kell, viszont sajnos nekem nincs mindig annyi pénzem, hogy tartsam a kor szintjét. Elkezdtem hát gyűjtögetni egy PS4-re, de időközben kijött a Pro kiadás is. A kérdésem az lenne, hogy szerintetek megéri a Pro-t megvenni? A 4K támogatást jelenleg nem tudom kiélvezni, mert csak Full HD-s TV-m van. A VR dolgok nagyon királyak, de azért a pénztárcámat erősen szorongatná. Ezeken kívül van más előnye a Pronak? Speciel én inkább Pro-t vennék, ha már modernebb, meg ugye a jövőre való tekintettel szerintem jobban megérné. De azért kíváncsi vagyok, hogy a régihez képest miben jobb.

Chocho, erre tudnál válaszolni? Köszi! *(Igen, megéri, nem sokkal kerül többe a sima PS4-nél, ellenben tovább tart majd, mert ugye előbb-utóbb úgyis 4K-ra váltasz. A VR amúgy annyira nem király, a Resi 7 rá az egyetlen valamire való játék, az ne befolyásoljon. – Chocho)*

Tudom, hogy 25 éves az újságotok, de tudnál egy picit mesélni arról, hogyan vetődött fel az újságalapítás ötlete, illetve hogyan telik egy szerkesztőségi nap nálatok?

Persze, hogy tudnék. Szóval az úgy volt, hogy az alapítóinknak (Bear, Masell, Shy, Gaborca) volt egy mágneslemezes magazinjuk, amit úgy hívtak, hogy Guru. A név az amigás Guru Meditation hibaüzenetből ered, ha érdekel bárkit. Szóval ezen a lemezen tök jó cikkek és rovatok voltak, amiket lelkesedéből írtak tök jó fej emberek. Én is akkor kerültem kapcsolatba a szerkesztőkkel, ugyanis zenéket csináltam pár számhoz. Idővel annyira sikeres lett a lemezguru, hogy 1992-ben úgy döntöttek az alapítók, hogy elkészítik az első papír alapú Gurut, amit aztán sok további követett. Itt a vége, fuss el vele!

Tudnék írni még ezer dolgot meg kérdést, de nem maradna hely másnak a Levrovban, meg lehet, hogy sokkot kapsz, ha egy regénynek megfelelő levelet írok. Szóval ráér ez a dolog később is. Válaszotokat előre is köszönöm! Üdv,

ZORAK

Nos, köszönjük szépen a leveled! Megtisztelő számunkra üdvözölni téged az olvasónk sorában. Ne feledd, hamarosan itt a születésnapod, és nincs is jobb ajándék ilyenkor, mint egy egyéves előfizetés ránk. Chochóról tudunk küldeni mosolygós képet, ha csak annyi az akadálya a dolognak. *(Nem szoktam mosolyogni. :(– Chocho)*

EARLY ACCESS

CONAN EXILES

Manapság minden tele a kraftolós, túlélős, korai hozzáférésű videojátékokkal, ám a The Secret World alkotói olyasmibe fogtak, ami még így is felkeltette az érdeklődésünket. Istenek és szörnyetegek várnak ránk Conan világában, amit semmiképpen sem hagyunk ki.

TESZT

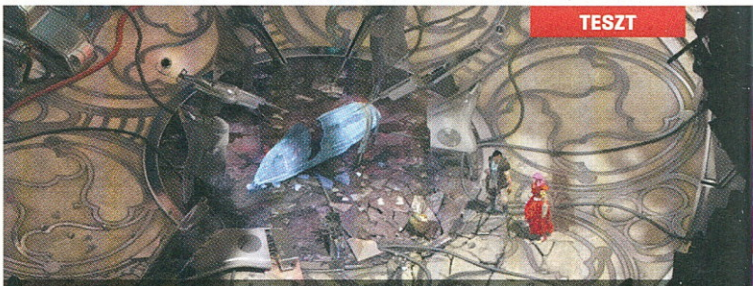
HALO WARS 2

Hála a Microsoft új keletű üzletpolitikájának, immáron PC-n is kiélvezhetjük a népszerű Halo-univerzumban játszódó stratégiai program második epizódját, ami ráadásul elődjéhez képest mindenből jobbat és többet szeretne nyújtani. Reméljük, így is lesz.

TESZT

SNIPER ELITE 4

Immár negyedik alkalommal indulhatunk nácivadászatra úgy, hogy egy mesterlövész bőrébe bújva használjuk ki a tereptárgyak adottságait, a különféle robbanóagyagok, gyúlékony eszközök segítségével pedig változatos formában tehetjük el láb alól ellenfeleinket.



TESZT

TORMENT: TIDES OF NUMENERA

Nincs mese, visszatértek a klasszikus RPG-k, aminek kiváló előszele volt a Divinity és a Pillars of Eternity. Mindezek nyomában most a Torment nagysikerű története éled fel, hogy a nosztalgikus játékosok a mai követelményeknek megfelelően hódolhassanak szenvedélyüknek.

TESZT

FOR HONOR

Vikingek, lovagok, szamurájok egyetlen játékban? Bizony, ezt is megéltük, hiszen a Ubisoft a már jól bevált receptet (Rainbow Six Siege) új közegbe gyúrva valami egészen érdekes koncepciót alkotott. Legyen szó az egy-egy vagy kettő-kettő elleni párbajokról, a hatfős területfoglalásról, a már lezajlott zárt béta egészen érdekes eredményeket hozott, így kifejezetten kíváncsiak vagyunk, miben tud majd többet és jobbat a február közepére időzített teljes játék.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

MÁRCIUS 09-ÉN

JELENIK MEG

MONDOCON TAVASZ 2017

ÁPRILIS 22-23. @ HUNGEXPO, BUDAPEST

EZÉRT VÁRJUK A TAVASZT!

JEGYEK, INFÓK:

mondocon.hu | facebook.com/mondomagazin | twitter.com/mondocon | youtube.com/mondocon

MONDO JAPAN IS HERE · MANGAFAN · PCGURU · AMAI TEAHÁZ 甘いお茶 · GamerEvents "We move the eSport" · MONDO CON MONDOCON.HU

HITMAN™
THE COMPLETE FIRST SEASON
STEELBOOK EDITION
A STEELBOOKBAN ÉRKEZŐ
THE COMPLETE FIRST SEASON TARTALMAZZA
A PROLÓGUST, VALAMINT MIND A HAT EPIZÓDOT*
*kivéve a már lezajlott online eseményeket.
+ DIGITÁLIS BÓNUSZTARTALOM
• 3 bónuszküldetés a nyári bónuszepizódból • Requiem Blood Money csomag
• A soundtrack • Dokumentumfilm a fejlesztésről
TOVÁBBI EXKLUZÍV CÉLPONTOK A KIADÁST KÖVETŐEN
*A folyamatosan frissülő tartalom eléréséhez aktív internetkapcsolat szükséges.
MEGJELENÉS: 2017. JANUÁR 31.
18
www.pegi.info
XBOX ONE
PS4
STEAM
SQUARE ENIX
io interactive
HITMAN ® 2015-2017 Io-Interactive A/S. All rights reserved. IO-INTERACTIVE and the IO logo are trademarks of Io-Interactive A/S. HITMAN and the HITMAN logo are trademarks of Square Enix Limited. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Co. Holdings Ltd. "PlayStation logo" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks are the properties of their respective owners.